FÉVRIER 1995 • 30

57



DISPUTE

Et si le piratage était indispensable?

Little Big Adventure Dragon Lore King Quest VII

DEVENEZ ESPION

REBELLE ET LASER

AU POING, DEROBEZ

LES PLANS

DE L'ETOILE

Noire...

Jeu d'action en 3D qui vous plonge complètement dans l'univers Star Wars en version française intégrale



28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex



Sommaire

FEVRIER 95



DOSSIER PIRATAGE: Suite de notre grand dossier, avec ce mois-çi un autre son de cloche. Quand on évoque le problème du piratage à la rédaction, ça se dispute!



DOSSIER EMULATEURS: Faire tourner un jeu Commodore sur PC ou transformer son ST en Macintosh? C'est possible avec les émulateurs, de drôles de programmes bien utiles.





DOSSIER RÉALITÉ
VIRTUELLE: Les casques et lunettes permettant de s'immerger dans un logiciel arrivent sur le marché. Plusieurs constructeurs proposent des appareils plus ou moins intéressants. A lire avant de casquer!



INTERVIEW/PREVIEW:
A l'occasion de la sortie du jeu Super Karts, nous avons demandé au champion du monde de karting de nous livrer ses premières impressions. Interview à chaud d'un professionnel.



DOSSIER CES: Comme tous les ans, nous nous sommes rendu à Las Vegas afin de vous en rapporter des nouveautés. Le salon était un peu morne mais nous ne sommes pas revenus les mains vides.



REPORTAGE INFOGRAMES: L'éditeur lyonnais nous a reçu dans ses locaux. Portrait d'une équipe dont les produits à venir s'annoncent intéressant et variés.



SOLUTION : Ce mois-çi, nous nous sommes attaqués à trois gros morceaux: King Quest 7, LBA et Dragon Lore. Ah... on les gâtent, nos lecteurs.



LOISIRS: Le dessus du panier en matière de multimédia. Pour en voir de toutes les couleurs et en entendre de belles.



COMMENT CA MARCHE:
Comment connecter son
ordinateur sur un instrument de
musique? Pourquoi connecter
son ordinateur sur un instrument de musique?
Avec Joystick, chacun voit MIDI
à sa portée!



KIDS CORNER: Notre sélection des meilleurs programmes éducatifs et ce mois-çl, un reportage sur la création d'un logiciel d'éveil. 160

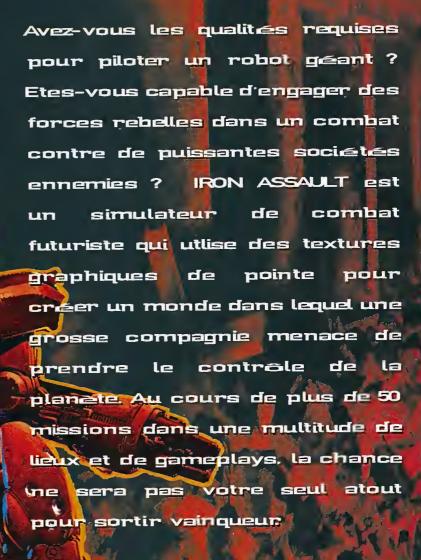
LES TESTS	WAIALEA	SIM CITY 2000 114	PC CD-ROM
	COUNTRY CLUB 115		CYCLONE 102
3DO	WORLD CUP 118	CDI	DISCWORLD 72
CRIME PATROL 124		LABYRINTH	GADGET 101
NEED FOR SPEED 84	AMIGA	DER MEISTER 122	HELL 116
NOVASTORM 124	BLOODNET 94		L-ZONE 92
PATAANK 125	DRAGONSTONE 112	PC	MARCO POLO 88
RETURN FIRE 98	LE ROI LION 106	FIGHTER WING 103	STAR TRAIL 82
SHOCK WAVE 122	OVERLORD 92	NAVIGATOR 5 120	THE VORTEX 112
STARBLADE 104	STAR TREK 25 TH	TERRACE 119	WINGS OF GLORY 78
SUPREME WARRIOR 12	ANNIVERSARY 108	FINAL APPROACH 120	SLOBZONE III

ET AUSSI	
COURRIER	8
NEWS	10
ABONNEMENT	
70, 83,	165
JEUX CRACK	126
RETRO	164
DÉCOUVERTE	166
MAC INFOS	161
CONSOLE NEWS	172
PRÉVIEWS	184
GUIDE D'ACHATS	190
P. A.	193



Le combat commence ici...









CD-ROM PC

FON ASSAULT © 1994 Graffitt Software, All Rights Reserved, Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 1994, All Rights Reserved, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. is a division of Spelling Entertainment Inc.

Le Zapping de Billou

1994 fini • zap • ici sélection News de Joy • zap • les plus marquantes, les plus rigolotes, les plus représentatives • zap • rachats, Internet, alliances, Billou futur Big Brother, Pentium & PowerPC, standardisation, autoroutes, cyberpunk, 3DS, multimédia, Hollywood, CD • zap • milliards de \$\$\$



MOUHNEX

Le jeu qui t'a mis une baffe? Under a Killing Moon (PC). Quelque chose qui t'a marqué? La mort de Tilt.



PINKY

leu? Under a Killing Moon (PC). Événement? Commodore!..



CLAUDE

Jeu? LBA (PC). Événement? Le super boom d'Internet.

TANVIER

Sega stoppe la commercialisation du jeu Mega-CD "Night Trap", jugé trop violent et trop sexy • Le magazine Tilt s'arrête, il refile ses abonnés à Joystick et son sens de l'humour à Aberration 4 (allez, c'était la dernière, maintenant on arrête) • Six mois avant tout le monde, Michel conseille le CD de Billy Ze Kick et les Gamins en Folie, tandis que Mic prend la tête au chanteur de Nulle Part Ailleurs • Les développeurs de Thalion rejoignent Blue Byte • Hawkins annonce qu'il y aura 100 jeux disponibles pour Noël • France Télécom change ses tarifs • CES de Las Vegas: Under A Killing Moon est présenté pour la première fois • Sortie de Police Quest 4 et de Kyrandia 2 sur PC, de Mr Nutz et de The Settlers sur Amiga •••

FÉVRIER-

Le studio Hollywoodien MCA (Universal, appartenant à Matsushita) prend des parts chez Interplay • Une société américaine prétend avoir déposé la marque "multimédia" et exige 2% de droits d'auteur, elle sera déboutée · Atari France est mis en sommeil, c'est Atari Europe qui prend le relais • La console "project reality" de Nintendo ne sera pas une machine CD • La 3DO passe de 700 à 500 dollars • Joystick est présent sur le salon Games en Belgique, salut les Belges! • Un tournoi "Street Fighter 2" est organisé, l'inscription coûte 250 francs, le concours n'aura bien sûr jamais lieu · Huitième

Festival International des Jeux à Cannes • Sortie du "Cafard déchaîné" de lalons, Michel écrit dedans •••

MARS

David Pleasance, manager de Commodore Angleterre, s'offre une affiche de pub située en face de l'immeuble Iondonien de Sega: "il faudra un bout de temps pour que Sega fasse aussi bien que la CD32" • Après le succès de son Mortal Kombat sur consoles, Acclaim lance son jeu NBA Jam, avec 1,5 millions d'exemplaires dispos à travers le monde dès le premier jour, ça ressemble de plus en plus à du vrai bizness, hein? • Le 14 mars, Apple commercialise le PowerMac • Mort de Thomas Watson Jr, fondateur d'IBM . Activision embauche un ancien directeur de la CIA comme consultant • Notre ami |M'Destroy se blesse en essayant le dernier truc à la mode, le Paintball •••

AVRIL

Commodore annonce que ça va assez mal • Un étudiant américain est arrêté pour avoir envoyé via Internet des menaces de mort à Bill Clinton • La 3DO est lancée au Japon • Le groupe anglais Pearson s'offre l'éditeur Software Toolworks • Commodore France change de directeur, le nouveau s'appelle Tyschtschenko (et pas Jirinowski) • Billou Gates s'associe avec un géant américain des télécommunications en vue de lancer avant l'an 2000 un réseau de 840 satellites, le tout

coûtant 9 milliards de dollars • Un an après l'incendie qui l'avait ravagée et qui avait causé l'augmentation des prix de la Ram, l'usine d'époxy de Sumitomo (Japon) est de nouveau opérationnelle. Et depuis, le prix de la RAM n'a bien entendu pas baissé • Pour son poisson d'avril, Joy invente le jeu idéal: Sim Civ . L'éditeur Penguin offre près de 15 millions de francs à Bill Gates pour avance sur son prochain livre sur les autoroutes de l'information • Le 29 avril, Commodore dépose le bilan •••

MAI

Sortie de 1942 sur PC • Mindscape est racheté par Software Toolworks, donc par Pearson • Electronic Arts compte reprendre Broderbund, mais le coup foire · Joystick déménage chez les riches • 3DO prétend avoir gravé un million de CD de jeux •••

TUIN

Billou boit de l'alcool pour la première fois et pète les plombs, il prévoit de donner 95% de sa fortune à des associations caritatives quand il aura 50 ans • John Sculley, ex-patron d'Apple, rejoint Kodak en tant que consultant marketing • La console "project reality" de Nintendo est rebaptisée "Ultra 64" • Début de la Coupe du Monde de Football aux USA · Mort de la Maman de Billou (qui re-boit pour se consoler) • IBM présente à la presse un CD contenant 6,5 Go de données • Mort de Jay Miner, l'un des créateurs de l'Amiga et de l'Atari 800XL • Dix

jours après sa sortie, il s'est vendu plus de 30000 exemplaires du CD-Rom de Prince le nain •••

JUILLET

Virgin Games est racheté pour plus de 850 millions de francs par Viacom, holding contrôlant la Paramount, MTV et les magasins Blockbuster • IBM ferme et revend le musée qu'il possédait à New York • Microsoft lance la première phase de betatesting de Chicago, alias Windows 4 (qui sera rebaptisé Windows 95) • Moyennant 240 millions de dollars, Microsoft s'entend avec Stac pour mettre fin au procès qui les oppose concernant Stacker, le soft de compression de disque utilisé dans MS-Dos 6.0 sans l'accord de Stac • Mort de Gary Kildall, concepteur du vieux système CP/M · Le Brésil gagne, et ça nous change la vie ...

A(O)(B)

Microsoft achète Softimage, société connue pour ses programmes de conception d'images de synthèse • Il fait chaud • Jugé irresponsable, un jeune américain est acquitté après avoir lardé son copain de 22 coups de couteau. Le jeune meurtrier pensait que ça l'aiderait à finir son jeu Mortal Kombat et comptait même gagner de l'énergie en bouffant le cadavre, c'est pas tous les jours la teuf! • AT&T abandonne la commercialisation d'EO, son assistant numérique •••

SEPTEMBRE

Le groupe français Chargeurs achète 24% des parts d'Ocean • La Warner s'offre le label Renegade • Sortie de Mortal Kombat 2 sur consoles, le jeu ne rencontre pas le même succès que le premier du nom • Les salles de jeux sont interdites dans certains quartiers du Caire • Un nouveau virus se propage sur Internet via des images pornographiques: ils l'ont dans le uu! • Billou est l'américain le plus riche, avec une fortune estimée à 50 milliards de francs • Rien ne va pius, Kasparov se fait battre par un jeu d'échecs informatique •••

lesNews@ilejjoyailonf 3615 JOYSTICK

OCTOBRE—

Philips annonce la sortie prochaine de sa carte CD-I pour PC · Une étude montre que le piratage aurait causé 70 milliards de francs de manque à gagner pour les éditeurs . Billou décide de racheter pour près de 8 milliards de francs la société Intuit, spécialiste dans les logiciels financiers et bancaires: ça peut être utile dans les autoroutes de l'information · Pearson rachète les éditeurs français Atreid et californien SSI • Un an après sa sortie, la 3DO se serait vendue à 250000 exemplaires, d'après son constructeur · Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg (transfuge de Disney) et Geffen (éditeur de musique muitimillionnaire) s'associent pour créer DreamWorks, un nouveau grand studio cinématographique · Le constructeur 3DO confirme la réalisation du M2, une carte accélératrice pour 3DO · Sortie de Doom 2 sur PC et début le mois suivant d'une mini-polémique dans Libération avec le nouveau philosophe Aiain Le Diberder • Pearson rachète le groupe de presse angiais Future Publishing, pour 500 millions de francs • UBI obtient les droits de Oui-Oui . Contre toute attente, Atari est sauvé; Sega met fin au conflit qui opposait les deux constructeurs à propos de brevets, le japonais verse 40 millions de doilars, achète des licences et injecte de l'argent en prenant 8% des parts de l'américain •••

NOVEMBRE

Le II novembre, "c'est la fête de tous les Saints, bonne fête aux Robert" (Les Nuls, Europe I) . Goldstar commercialise sa propre 3DO aux USA. Et nous, on pue? • Apple et IBM annoncent vouloir créer conjointement une nouvelle plateforme de référence et des machines compatibles à la fois avec MacOS, avec Windows, avec le Dos et avec Warp (OS/2) · La console PiayStation (aussi appeiée PSX) de Sony sort au Japon • Le président de la Fédération Française des Jeux Vidéo, truc compiètement bidon ayant servi à organiser un sale championnat tout aussi bidon, est incarcéré, il est soupçonné de s'être mis 3 millions dans la poche · Billou

fait l'acquisition pour 170 millions de francs d'un manuscrit de Léonard de Vinci et aussi de 72 pages • Un américain de 79 ans a réussi le premier hole-in-one de sa vie sur un terrain de golf. Tout content, il en est mort net. Authentique • Billou se paie pour 600 millions de francs une campagne de pub mondiale visant à faire connaître Microsoft •••

DISCIEMBRIE

Peupeul et Bandai s'associent dans le projet d'une console CD à base de Power PC, prévue pour l'année 95 • AT&T rachète ImagiNation, le réseau online de Sierra · Les gendarmes français interpelient 37 personnes (parmi elles, les groupes Paradox, iCS et Fairlight) soupçonnées d'avoir monté un réseau de vente de copieurs de cartouches pour consoles Super Nintendo et Megadrive • Billou achète une boîte anglaise spécialisée dans la réalisation de cartes routières informatiques, Joy ie soupçonne de vouloir lancer un système de radioguidage mondiai par sateilite • Intel confirme que son microprocesseur Pentium comporte un bug générant une légère erreur pour certains calculs, c'est le tollé général • US Goid rachète Core Design · Après avoir confié tous leurs jeux à des éditeurs extérieurs sous licence, les studios Disney franchissent le Rubicon et créent leur propre structure de développement, Disney Interactive. Je serais eux (ah ah...), je i'aurais fait aussi •••

ET EN 1995 ...

La PSX de Sony joue les rouleaux compresseurs, Sega et Nintendo sont enfoncés · Billou rachète Hayes, le constructeur de modems • iBM parvient à faire tenir 240 Go sur un CD · Billou rachète le groupe de presse Ziff Davis • Un meurtre ayant eu lieu à la suite d'une querelle sur Internet, les autorités américaines en profitent et cherchent à administrer le réseau • Billou boit • Sid Balladur sort son premier jeu, "Privatization" • Les factures de téléphone de Moulinex, Mic et Michel auront eu raison de Joystick · Billou rachète Phildar • Billou rachète tous les droits d'auteur de Gérard Lenorman · Billou rachète une fabrique de stores et l'offre à Médecins du Monde . La femme de Billou se barre . Billou rachète Ricard et la Seita - Billou part à l'hosto chez les

CASQUE-NOTR

Jeu? Magic Carpet (PC). Événement? La PSX de Sony!

LÉO DE URLEVAN

Jeu? Road Rash (3DO). Événement? Road Rash, aussi.

LINOS

Jeu? Doom 2 (PC). Événement? La PSX...

SEB (le retour)

Jeu? LBA (PC). Événement? Moi aussi, la PSX.

MIC DAX

Jeu? Need for Speed (3DO). Événement?

Je ne sais pas, je cherche Caior, ià, y a un coup de fil, tu l'aurais pas vue?

MICHEL DESANG

Jeu? Populous 2 (Mac). Événement?

C'est la chute conjointe de Drucker et de Chirac.

C'est le symptôme d'un changement social profond, d'un changement de valeurs. Il y a l'avènement des juges, aussi. J'en profite pour signaler à Van Ruymbeke que s'il ne me rend pas mes dix sacs, je porte plainte. N'oublie pas que j'ai une reconnaissance de dettes signée de ta main, Van.

Ah, et puis il y a la mode des drag queens. Mais c'est plutôt pour 95, ça.

(Ouais, tu m'as pas dit, je sais pas s'il faut faire long ou pas? Parce qu'en fait, tout ce qui s'est passé en 94 m'a frappé. La techno dans les génériques télé, Jurassic Park, ah ben y a aussi les mecs de Darty qui sonnent, ciao...)

• Le Courrier des lecteurs • Le Courrier des lecteurs

l'ai dû être trop subtil le mois dernier. le réitère donc ma demande plus précisément: je ne réponds pas au courrier personnellement, n'envoyez pas de timbres; nous ne sommes pas les rois du rangement, envoyez séparément les lettres concernant l'abonnement, les "jeux Crack", les "Réponses Micro" et autres concours sinon le courrier risque de se perdre dans les couloirs. Merci.



Spécial Dédicace

Joystick a beaucoup évolué et en ce qui me concerne, toujours en bien. Possèdant un STE, j'ai toujours eu du recul par rapport aux jeux vidéos. Seul une dizaine de titres m'ont fait passer des nuits blanches, avec Coca Cola et biscuits pour compagnie, les yeux rivés sur le moniteur. Que de plaisir, de sursaut à jouer, dans le bon sens du terme, à Maupiti Island... Rahhh, ces bruits de vagues sur la plage, le craquement du bateau, les singes, les musiques. Maupiti Island, c'est tout ce dont je rêvais, c'est toute ma vie sur un écran. C'est tout beau, quoi... Rien d'autre. Tout les mois, Joystick, c'est ma gâterie, mon regard de fou sur la fourmilière de l'info. Et putain que ça grouille... Merci d'exister. Voilà, je n'ai plus rien d'autre à vous dire, à part qu'on est le 3 décembre, vers 16h45. l'ai débranché le radio-réveil pour installer la lampe. Il pleut, il fait sombre. A ma gauche, sur la bibliothèque, trônent fièrement 7 dossiers remplis de Joystick (les votres, pas les manettes!).

Ce matin, j'ai passé mon bac blanc français. Je suis en première SI, j'écoute Spice Opera d'Exxos. Génial! Trop bô! Chien! Wizzz! Kado! Je vous aime, passez cet été, on boira des coups et vous me raconterez les jeux vidéo.

Yohann Zborowski. Boulogne-sur-mer

• Salut Zbo! Ca fait plaisir de recevoir une lettre comme ça (je ne dis pas ça pour les compliments). C'est pour les gens comme toi qu'on bosse. Ceux qui dégustent les jeux, pas ceux qui se vantent de "finir" Wing Commander 3 en deux jours. On va dire qu'à partir de maintenant, on passera de temps en temps le courrier de ceux qui parlent aussi bien que toi de leur passion pour les jeux. Message perso: désolé mais on ne peut rien pour toi concernant les numéros et les jeux que tu recherches. Depuis notre déménagement, il ne nous reste qu'une collection complète.

Auto tampon

Je dispose d'un DX2 VLB avec carte graphique Cirrus Logic. J'ai un hurlement à pousser: Arggg ! J'ai acquis dernièrement Wing Commander 3. Je le trouve magnifique mais voilà: le jeu se bloque parfois à certains niveaux. L'image se fige et on retourne au DOS avec le message suivant : This error is the result of a bad CD ROM read, etc. Le jeu fonctionne bien jusqu'à la mission Behemoth. Quel est ce problème? Quand les éditeurs penseront-ils à nous, les néophytes?

Stef. Chantilly

• A priori, tu dois avoir un problème de "tampon". Vous remarquez que je reste très sobre et que je ne fais aucune vanne. D'ailleurs le terme adéquat est buffer. L'humour, c'est sympa quand ça ne devient pas une habitude périodique. Or donc, il faut que tu augmentes la valeur de ces fameux buffers dans ton config.sys. En effet, pendant la mission Behemoth, le logiciel charge subitement une grosse animation vidéo. Il est probable que le PC n'arrive pas à gérer autant de données d'un coup. Essaye de mettre Buffers = 25,0 ou 30,0. Pendant que tu y es, met aussi Files = 30. Remarque pour les utilisateurs de Cirrus Logic : il apparaît que les scènes SVGA causent parfois un grésillement de la carte son (du moins avec une SoundBlaster Pro). Ce problème, lié au driver d'écran, à la carte son et à la souris, peut être résolu avec WC3 . Il faut pour cela charger avant le jeu et ce MEME SI LE LOGICIEL **RECONNNAIT LE VESA AUTOMA-**TIQUEMENT, le driver Univbe.exe présent sur le premier CD de WC3. Il est également disponible sur Compuserve dans la rubrique ACAD/DRI-VERS. On peut le charger en mémoire haute en tapant Univbe - L.

Concernant ton autre remarque, oui, c'est vrai que le lancement d'un jeu constitue parfois un véritable casse-tête pour les débutants. Le mieux est de se prendre une demi-journée et de lire un bouquin

Le Courrier des lecteurs • Le Courrier des lecteurs •

sur MS DOS. Je vous conseille "Bien débuter MS-DOS jusqu'à la version 6.2" de Micro Applications qui a l'avantage d'être assez petit pour qu'on le laisse traîner à portée de main, tout en étant très complet. Vous verrez qu'on se prend très vite au "jeu", dès qu'on a pigé quelques trucs élémentaires, et même, qu'on fini par apprécier le DOS. Enfin, disons qu'on le critique en connaissance de cause. Je rappelle aussi que sous DOS, il suffit de taper HELP pour accéder à un menu d'aide. On peut également taper HELP suivi de la commande dont on souhaite connaître la syntaxe. Pour DIR par exemple, on tape HELP DIR. Pour obtenir un résumé, on peut aussi essayer DIR /?. Mais vous avez sûrement vu ça dans la doc. Vous avez lu la doc ? Vous avez une doc ? Tsst... •

Communication Interne

1) Je doute de l'efficacité de la communication interne. Réabonné depuis 15 jours à la suite d'une offre intéressante (vous vous rendez compte, le porte-clef Joystick en cadeau. Mon rêve...), je viens de recevoir une lettre qui disait que, pour me punir de ne pas m'être réabonné, je n'allais pas recevoir le numéro de janvier, ni les autres d'ailleurs. Quel manque de respect. Je parie que dans vos locaux, vous avez des tas de chèques qui traînent. Et si j'envoie un chèque, c'est pour recevoir le numéro de janvier et tous les autres pendant un an. Je VEUX mon joy, sinon je prends le proviseur du lycée en otage ou alors je vous envoie le disque de Machine Head. Vous avez le choix. J'ai aussi un disque de Pantera.

2) Je doute de l'utilité de posséder un DX2 si ce n'est que pour jouer. Pouvez-vous m'indiquer des logiciels me permettant de m'initier au dessin, à la programmation, etc. ?

3) Je doute que vous vous souveniez des ordinateurs Thomson. Pourtant c'était génial. J'aimerai savoir si vous vous souvenez d'un jeu qui consistait à récupérer des trésors en grimpant sur des échelles et en creusant des trous dans des murs en briques. Tout ça en évitant des personnages plus petits que ceux de Lemmings ? 4) Je doute.

A. Martelin. Saint Just.

• 1) C'est vrai, on se sert des chèques pour

faire des gros tas moelleux dans lesquels on se jette du haut d'une chaise. Plus sérieusement, Joystick fait partie du groupe Hachette, un groupe énorme qui vend 800 millions de journaux dans le monde par an. Bonjour Monsieur Hachette. Et il se trouve qu'en France, c'est le même service qui s'occupe de tous les abonnements du groupe (ça va de ELLE à Télé 7 Jours en passant par Paris Match et autres Echo des Savanes, Photo, etc.). Forcément, un truc pareil est géré par ordinateur et tu sais comme nous que ces machins font parfois n'importe quoi. Bref, ta lettre de relance a été envoyé automatiquement mais don't panic, tu devrais recevoir Joystick normalement.

2) En dessin vectoriel, je te conseille Corel Draw d'autant que les versions précédentes sont commercialisées à prix plus que réduit. Tu peux aussi télécharger DTP256 sur compuserve qui est un excellent logiciel de dessin bitmap. Pour programmer, essaie donc avec le Qbasic fourni en standard avec MS-DOS avant d'acheter un langage coûteux.

3) Oh, oui alors! Mais si tu me branches sur les vieux jeux, je suis parti pour remplir le magazine et je ne sais pas trop ce que Marc penserait d'un test de Sapiens ou de Erebus en 10 pages. Bref, le jeu dont tu parles s'appelle Lode Runner et il est ressorti sur PC.

4) Moi aussi.

Nous sommes d'accord

Ca fait maintenant plus de 10 ans que je joue avec une console ou un ordinateur. Pendant ces dix années, j'ai toujours ressenti un plaisir intense à utiliser des trucs qui ne ressemblaient pas à grand chose mais qui avaient le mérite d'être intéressant. Ce qui m'inquiète, c'est que les jeux deviennent de moins en moins attractifs et semblent se décliner sur le même modèle. Le plus grave, c'est que pour être intéressant, un jeu doit désormais sortir des studios machins ou trucmuche et comporter des scènes vidéo multimédia stroboscopinée avec une gelée informe de marketing. Quant on voit qu'un type comme Trip Hawkin (NDLR: fondateur de la 3DO Compagny) qui essaye d'imposer un concept dont le maître mot est "l'interactivité mais pas trop quand même à grands coups de budgets cinéma", on en vient à se demander s'il ne faut pas regretter le bon vieux temps où le progrès ne s'intéressait pas au petit monde des jeux. Je ne suis pas contre la 3DO ni toute nouvelle machine. Je suis contre l'exploitation du tout et n'importe quoi dans des jeux qui sont beaux et chiants. J'espère que je ne suis pas le seul à penser cela.

M. Castelli. Marseille.

• Oh non, tu n'es pas le seul mais je me méfie des gens qui regrettent "le bon vieux temps". Je le pense parfois mais je m'en défends, de peur de me fossiliser. La micro ludique a toujours été traversée par des phénomènes similaires. Seulement avant, comme les faux progrès étaient moins marquants, les défauts qu'ils engendraient passaient plus volontiers inaperçus. Pourtant, si l'on veut bien se souvenir du marché d'il y a 9 ans: tu te rappelles, les jeux qui proposaient un nouveau type d'interface révolutionnaire, destiné à combattre l'arrivée de l'Atari ST et de sa souris? Combien de programmes pour C64 ou pour Amstrad CPC complètement foirés, tout ça pour faire concurrence à celui qu'on appelait "Jackintosh". Tu te rappelles les premiers jeux d'aventure 100% graphiques qu'on trouvait gnangnan, comme Black Cauldron, et qui faisaient pousser des hurlements aux amoureux du "bon vieil" analyseur syntaxique et des commandes en mode texte? Tu te souviens des jeux avec voix digitalisées, qui ralentissaient à mort les déplacements des sprites? Tu te souviens de la mode des shoot'em up "comme au café", dont le seul argument de vente était le nombre de scrollings multi-directionnels compensé à la gélatine de paralaxe de mes deux ? C'est vrai qu'en ce moment, la micro se cherche et que le genre film interactif nous les brise mais il sortira des jeux grandioses et intéressant de tout ce fatras. Au hasard, Under A Killing Moon. Franchement, c'est aussi intéressant qu'un jeu d'aventures d'il y a 5 ans et en plus c'est superbe. Idem en ce qui concerne Wing Commander 3. Si l'on m'avait dit un jour que je pourrais être le héros d'un film de SF. Regarde aussi le test de Return Fire sur 3DO. C'est pas un bon jeu comme au "bon vieux temps"? Simplement, plus le progrès est énorme et plus il est long à digérer. Et puis il faut avouer qu'il reste toujours quelques éditeurs ringards qui confondent le fond et la forme mais Trip Hawkins s'est contenter de proposer une machine, ce n'est pas lui le responsable de ce que les éditeurs en font. Au contraire, de nombreux jeux où souffle l'état d'esprit micro sont prévus sur cette bécane.

Si on récapitule...

D'abord, on a eu le tourne-disque. Après, y a eu les appareils photo, les caméras super 8, la stéréo, les voitures pas chères, les télés noir et blanc, puis les télés couleur, les calculatrices, les télécommandes, les radioréveils, les 1100 cm3, les magnétoscopes, les CD, les ordinateurs, les tranquillisants, le Minitel, les réseaux, les satellites, les greffes, le câble, le numérique, la 3D, les répondeurs, les sanisettes, les flippers avec des pacman dedans quand on fait le triple loop, l'image de synthèse, les montres digitales, les briquets jetables, Canal Plus, la peinture qui sèche sans odeur et les fast-food.

Tout ça est apparu en, quoi? Une trentaine d'années, en gros? Même si quelques-unes de ces inventions sont un peu plus vieilles, toutes se sont répandues durant ces trois dernières décennies.

Maintenant, prenez un papier, un stylo, et écrivez ce que vous: 1) prévoyez, et 2) espérez pour les trois prochaines. En 2025, on en sera où?

Envoyez-nous le résultat de vos cogitations. On réunira vos réponses pour avoir une avant-première du monde de demain et on publiera ça dans un prochain numéro.

Ayez la gentillesse de noter "monde de demain" sur l'enveloppe (sinon, ça se perd. Tiens, il faudrait inventer un machin pour pas paumer le courrier sur lequel y a rien marqué).



Le système d'exploitation de Microsoft, Windows 95, ne sera pas disponible avant le mois d'août. Pour l'instant, Microsoft et 48 000 bêtatesteurs s'appliquent à peaufiner la chose et surtout à la débugger. Grouillez-vous les mecs, ou il faudra incrémenter le nom d'une année...

GRENOUILLE TAUREAU

Electronic Arts vient d'acheter Bullfrog, l'éditeur de Populous, entre autres, pour une somme inconnue. Electronic Arts diffusait les jeux de Bullfrog depuis la création de ce dernier, il y a sept ans, et s'assure ainsi la fidélité d'une belle et bonne équipe.

PROVOC

OUS VOUS SOUVEnez du Chaos Computer Club, alias CCC, cette bande d'Allemands allumés qui était entrée il y a dix ans dans les services privés des Telekoms, et qui avait piqué tous les mots de passe de la NASA il y a sept ans en s'introduisant dans le serveur central de cette éminente institution? Le CCC tient congrès chaque année, et le thème de la dernière réunion était : "Pourquoi l'Internet est de la merde". Ce qui nous ennuie bien, parce que c'était le titre d'un dossier qu'on était en train de préparer, mais bon, on en trouvera un autre. Leurs arguments sont simples mais justes : Internet était au départ un réseau destiné aux universités et aux instituts de recherche; aujourd'hui, de plus en plus de gens s'y baladent en simples touristes, ralentissant tout le système et occasionnant la perte de certains messages. De fait, c'est pratiquement la même progression que le Minitel chez nous il y a dix ans : au départ outil de travail, il a été très rapidement détourné à des fins hédonistes, comme on dit, c'est-à-dire que d'utile, il est devenu majoritairement rose. Bref, le CCC prévoit l'effondrement général du réseau en 1996. Effondrement, c'est peut-être un peu exagéré ; parions qu'effectivement, Internet se transformera en autre chose que le réseau universitaire du départ, mais de là à ce qu'il disparaisse... Il mutera, comme tout le monde.





es Cybernautes ont désormais leur magazine. "Clone", c'est son nom, est un trimestriel cyberchouette et cyberintéressant qu'on peut se procurer dans quelques très bonnes librairies à Paris et en province (Parallèle, Boul'dingue, Magic Planet, Comptoir des Halles, Vent du Sud, etc.). Le numéro I propose 42 pages sur la réalité virtuelle, l'esprit cyber, etc. Pour tout renseignement, appeler le (1) 45.88.63.02.

Le tribunal de commerce américain a ratifié le plan de restructuration de Media Vision. La société, qui évite la faillite de justesse, a été autorisée à conclure un accord avec la SEC (commission de surveillance des opérations boursières). Cette dernière ne recommandera pas de mesures coercitives à son encontre. Du moment que le service aprèsvente est assuré...

FORMAT

Philips et Sony, les deux inventeurs du Compact Disc, sont pris en défaut : les premiers CD doubleformat (musique + données) commencent délà à arriver (voir Oldfield le mois dernier) alors qu'aucun standard n'a été défini. De fait, les CD actuels doubleformat ont un défaut désagréable : la première piste comportant obligatoirement les données (si c'était une autre piste, le lecteur ne la trouverait pas), quand on met son CD en lecture sans penser à avancer directement au second morceau, on se tape une bouillie sonore effroyable, un peu comme les cassettes sur lesquelles on sauvait les programmes sur C64, Oric et autres Spectrum, mais numérique, donc beaucoup plus agressif. Bref, pour en revenir au début, Philips et Sony, pressés par la demande populaire, sont en train de finaliser le standard "CD Plus", qui permettra de mélanger à loisir musique, vidéo et données sans que les lecteurs CD se mélangent les pinceaux. Une première norme a été établie, et vient d'être proposée aux gros éditeurs de musique et de logiciels. Le temps que tout le monde donne son avis, le standard devrait être prêt dans deux ou trois mois. Microsoft a d'ailleurs déjà annoncé que si des éditeurs souhaitent avoir des outils spécifiques pour développer sur ce double format, ils peuvent éventuellement en trouver chez Microsoft, si ils veulent.

VIRUS ET CHOUCAS

Sur les réseaux internationaux, une rumeur s'est répandue comme une traînée de poudre : un message, intitulé "Good times", comporterait un virus caché qui se déclare lorsqu'on lit ce message. Bien entendu, c'est faux, mais le virus existe bien : c'est la rumeur elle-même, qui à force d'être propagée de serveur en serveur, fini par faire boulde neige, comme ces lettres qui demandent d'être recopiées x fois sous peine de malheu grave. L'avertissement du danger se propage mieux que l'annonce qu'il n'existe pas. Il est d'ailleurs intéressant de noter à ce suie l'anecdote que racontait Konrad Lorenz sur les choucas, une race d'oiseaux : lorsqu'un choucas essaye de voler son nid à un autre. le volé se met à pousser un cri strident qui avertit les autres d'un danger. Aussitôt, tous les autres réagissent et poussent le même ci strident. Emporté par l'affolement général, lvoleur ne réalise pas que le danger, c'est lui, et se met à paniquer et à crier avec les autres, oubliant qu'il était venu chercher un logement. Le nid est sauvé. Comme quoi, on est aussi bêtes que des choucas. Ou aussi intelligents. C'est selon.

TOUT L'EFFORT DE LA TECHNOLOGIE ABOUTIT À UN SYSTÈNE COMPLET, INTÉGRÉ VERROUILLE, FERNE, PARFAIT... 100 QQ ELEMENT IRRATIONNEL QUI PASSE DANS LE COIN ...

LA PANTHÈRE OSE

a Panthère Rose, dont le patronyme n'est autre que Pinky (eh ben voilà, on sait d'où il vient son stupide pseudo maintenant!) est la dernière vedette des économiseurs d'écrans de chez Asymetrix. Composé en grande partie de magnifiques images issues de planches originales et d'extraits de films, cette version CD affiche allégrement quelque 542 Mo de données ! On y trouve en outre des modules d'animation propres à tout screen saver digne de ce nom, agrémentés qui plus est d'une bonne dose d'humour. Seul inconvénient, le CD doit rester dans le lecteur si l'on veut profiter de l'intégralité des possibilités.







PAR YVES REDEUDAISIR









Silmarils vient de sortir les versions CD-Rom de Ishar 3 et de Robinson Requiem. Robinson, y gagne une intro fleuve en 3D et la présence de personnages digitalisés en cours de partie. Les déplacements ont été optimisés et le graphisme un peu éclairci, ce qui n'est pas un mal. Ishar 3 voit apparaître des films 3D, et le CD comporte une équipe chaotique spéciale. Bon plan, ces deux jeux sont vendus au même prix que la version disquette. Les possesseurs de ces dernières peuvent obtenir la version CD contre 100 F TTC (photos: Robinson Requiem).

Une étude révèle qu'il y a 21 ordinateurs pour 100 Australiens, contre 26 pour les Américains. Les Européens et les Japonais sont derrière.

AUTOROUTE

France Télécom disposera prochainement d'une version de test d'un logiciel de réseau large bande interactif mis au point par Microsoft dans le cadre des Autoroutes de Données, Outre France Télécom, la chose sera testée dans le monde entier par Deutsche Telekom, Nippon Telegraph & Telephone Corp., Rogers Cablesystems Ltd., SBC Communications, Telstra Corp. of Australia et US West Communication Inc. De plus, neuf autres opérateurs participeront, à Seattle, au programme d'expérimentation et d'évaluation : Belgacom, British Telecom, Cox Cable, GTE Corp., Hong Kong Telecom, Korea Telecom, Pacific Telesis Video Services, Sprint et Viacom Cable. Et vous savez quoi ? Je parie qu'ils seront quand même en retard et que ce sera buggé.

L'administration Clinton vient de mettre sur pieds un groupe d'étude chargé de d'adapter la loi sur la propriété intellectuelle en fonction des nouvelles technologies. Ce groupe vient de faire plusieurs propositions, toutes plus stupides les unes que les autres, dont la moindre n'est pas d'interdire systématiquement toute

LES PIEDS DANS LE PLAT

reproduction numérique d'une œuvre intellectuelle, ce qui empêche les musées de s'échanger leurs catalogues et les bibliothèques universitaires de se transmettre leurs dossiers, et ce qui interdit aussi toute forme d'archivage numérique. Il est également question d'interdire la vente d'occasion de toute œuvre de l'esprit, sous quelque forme que ce soit.

Le problème, c'est que jusqu'à l'avènement de l'informatique, la loi était assez peu précise et se cantonnait à préconiser un usage "juste et honnête" des produits de l'esprit. En gros, ça voulait dire que les juges tranchaient en leur âme et conscience lorsqu'une affaire portant sur un copyright leur était soumise. Mais aujourd'hui, toute la machine administrative et judiciaire est dépassée par l'ampleur du phénomène. Quel juge, aujourd'hui, comprend pleinement les implications du CD-Rom, de la télé interactive, des réseaux, de l'encryptage? Une récente affaire, aux USA, a vu le sysop d'un BBS qui diffusait des programmes pirates relâché parce qu'un juge a décidé que les lois physiques ne peuvent pas s'appliquer telles quelles dans le cyberespace. L'âme et la conscience ne suffisent plus, il faut une solide formation à la fois philosophique et informatique pour comprendre ce qui se passe dans le domaine du copyright. Ne vous inquiétez pas, le débat arrivera en France bientôt et on aura sûrement l'occasion d'entendre de belles bêtises.

SIM DATA

n ce début d'année, Maxis annonce la sortie de Urban Renewal Kit for Dos, un data disk destiné à relooker SimCity 2000. Suivront aussi un SimCity 2000 Ultimate CD-Rom Collection, un SimCity 2000 OS/2, SimCity 2000 Power PC, SimCity 2000 for Network et SimCity 2000 pour Windows. Cette dernière version bénéficiera d'un mode "zoom" plus puissant. Elle permettra aussi de laisser tourner SimCity 2000 en tâche de fond sous Windows. Voilà qui devrait ravir ceux qui trouvent que Windows n'est pas assez lent. On attend avec impatience "SimCity 2000 font du ski", "SimCity 2000 à la mer" "SimCity 2000 contre le reste du monde". On est surtout pressé de voir "SimCity 3000 : ce coupci je fais un jeu vraiment nouveau avec de vraies options intéressantes qui servent à quelque chose".

Claude Andreuzza, le président d'IBM France est mort début janvier des suites d'une longue maladie.

Vous en avez entendu parler, vous avez peut-être lu natre article du mais dernier : le Pentlum, dernier pracesseur en date d'Intel, camporte un bug qui provaque un résultat erroné dans certaines divisions. Taut d'abard, après l'annonce publique du bug, Intel a annoncé que l'erreur n'apparaissait en mayenne qu'une fais taus les 24.000 ans (mais peutêtre ont-ils fait leurs calculs sur Pentium?) et qu'il ne pracéderait à l'échange du pracesseur que si l'utilisateur justifiait qu'il faisait des calculs mathématiques intensifs. Tallé général de la presse, Intel fait marche arrière et accepte de changer les processeurs de taus ceux qui le demandent. Neuf saciétés entament des poursuites judiciaires contre Intel, en demandant au tatal plus de trois milliards de francs de dommages et intérêts, la Faod and Drug Administration demande aux laborataires qui ant utilisé des PC avec Pentium de vérifier leurs tests, plusieurs analyses paraissent dans les journaux financiers, certaines indiquant que le public n'est pas perturbé par l'annonce du bug, d'autres annançant une totale perte de canfiance envers Intel. Là-dessus, puisqu'il est dans la nature humaine de s'acharner sur les faiblesses des grands, on décauvre que le changement du Pentium peut conduire à une surchauffe dangereuse si les dissipateurs de chaleur ne sant pas suffisants. On décauvre aussi, mais c'est sans aucun lien avec le bug du Pentium, que sur la calculette faurnie avec Windaws, l'apératian 2,01-2 danne 0 au lieu de 0,01 (il faut que le premier chiffre sait le même que le secand, avec,01 à la fin). Et les blagues circulent : "Malgré le bug du Pentium, Intel reste le n°0,99997 !", "Le successeur du Pentium s'appellera le Repentium'', "Intel Inside, c'est pas une pub, c'est une mise en garde"... Il y a même une calculette qui circule sur Macintash, nammée Pentiumath Simulatar, qui danne systématiquement un résultat faux à quelques chiffres après la virgule (2x3 =5,99997, etc).

Taus les processeurs ant taujours comporté des bugs; ce n'est que la pasitian daminante d'Intel qui lui vaut ces attaques. Quoiqu'il en soit, et puisque le Pentium est remplacé gratuitement s'il est buggé, vaus pauvez faire la divisian suivante pour savair s'il marche au pas : 5505001/294911. Si le résultat est 18,66600093, désolé, le bug est là, car le résultat devrait être 18,66665197. Vaus pauvez essayer aussi 4195835/3145727 : si le Pentium déconne, ça dannera 1,33373907, et si taut est carrect, 1,33382045. Banne chance.

ALORS SI MAINTENANT LES Pour la seconde fois, l'édi-ÉDITEURS DÉLOCALISENT LEURS teur britannique Grandslam a accordé sa DÉVELOPPEMENT DANS LES PAYS confiance à l'équipe de DE L'EST ... développement hongroise The Game, déjà auteur du HONGRIE AU premier volet de Reunion, l'une des meilleures ventes de CANDALE Grandslam l'an dernier. Comme quoi, avec The Game, quand Hongrois qu'y en a plus, y en a encore! Reunion 2 devrait marguer une réelle évolution technique depuis le premier épisode. Ainsi, l'intégralité du programme est à présent en code 32 bits, et la résolution exploitée est le SVGA. Comme vous pouvez le constater sur les photos d'écrans accompagnant cette preview, les colonies sont maintenant représentées en 3D isométrique, à la manière d'Utopia, à la différence près que certains des bâtiments peuvent atteindre des tailles très respectables. Le scénario, quant à lui, fait suite à Reunion premier

pour le pire, cherchent à présent de nouveaux débouchés, de nouvelles pla-

LA RÉUNIONNITE AIGUË FRAPPE À NOUVEAU!

du nom. La vieille et la nouvelle Terre, maintenant unies pour le meilleur et

nètes pour poursuivre leur extension. À vous, en tant que capitaine de la flotte terrienne, de vous imposer en conquistador acharné afin de monter en grade pour obtenir de plus en plus de responsabilités. Magyar à vous, pardon, mais gare à vous, car l'ennemi veille!



LA POLICE DES JEUX VEILLE!

O'INTERNET LE PLUS GRAND RÉSEAU DE SURVEILLANCE ET DE DÉLATION QUI SOIT AU MONDE



Vous serez prévenus : America Online, un gros serveur ricain, vient de dénoncer des utilisateurs qui s'étaient envoyés des messages contenant des images porno illégales. "Certes", disent les dirigeants, "le contenu des forums et des boîtes aux lettres est strictement privé, mais si nous avons des preuves, nous dénoncerons ceux qui les utilisent à des fins illégales". Même si le cas ne s'est pas officiellement produit ailleurs, il y a des chances que tous les autres serveurs, où qu'ils se trouvent, se comportent de la même manière. N'envoyez pas n'importe quoi.

Dédicace spéciale à Matthieu, un lecteur amateur des News de Joy qui a pris l'habitude de les lire systématiquement dans son bain. Pas de concours de photo de «celui qui lit Joy dans la situation la plus loufoque possible», svp. Y a pas marqué «Montiel», là.

JE GAGNE DU FRIC

Motorola est bien content: ses ventes se sont élevées à 122 milliards de francs en 94. Bénef net: 8 milliards et demi de francs, soit quatre mille ans de salaire de Jacques Calvet. Ha.

LE MAUVAIS CHEVAL

Depuis quelques mois, on pouvait parier au PMU directement par Minitel, sans avoir à se déplacer chez un dépositaire. Mieux: sur ce 3615 PMU, on pouvait jouer plusieurs combinaisons en payant la même somme que pour une seule combinaison, en appuyant sur [Correction] au lieu de [Envoi] sur une certaine page. Des parieurs en ont profité pour gagner jusqu'à 2,5 millions de francs. Le PMU s'est rendu compte du bug et a immédiatement porté plainte pour escroquerie. Il est gentil, le PMU, mais ça n'est pas les parieurs qu'il faut attaquer, c'est la boîte qui lui a fait le programme (sur Pentium?). Et pourquoi nous ne sommes jamais au courant à temps de ce genre de plans, nous?

JE GAGNE DE L'ARGENT

es ventes de CD-Roms ont atteint 6 millions d'exemplaires aux USA au troisième trimestre 94 (le triple de l'an dernier) et 16 millions sur les trois premiers trimestres. Revenu global de l'affaire, pour le troisième trimestre : 830 millions de francs, les jeux représentant un peu plus du quart de cette somme, devançant pour la première fois les encyclopédies et autres référentiels. Il y a actuellement 25 millions de lecteurs CD-Rom dans le monde.

LES IMPOTS SONT DROLES

Pas de bol : les parents américains d'un jeune homme qui avait été tué dans l'attentat de Lockerbie, fin 88, viennent de se voir réclamer la somme de 6 millions de dollars par le fisc. Motif: ils auraient dû toucher environ 11 millions de dollars de la part des assurances. Stupeur des parents, qui n'ont strictement rien touché, indifférence du fisc, qui prétend que le fait qu'ils aient effectivement été indemnisés ou non ne change rien à l'affaire, puisqu'ils finiront probablement par toucher un jour, et que de toutes façons, s'ils n'ont encore rien eu, c'est qu'ils se débrouillent mal, c'est pas leur problème. Bien sûr, les parents ont alerté la presse et l'affaire se réglera à l'amiable. Mais savez-vous que la même chose arrive en France tout le temps ? Quand on établit une facture, on doit impérativement mettre une formule du style : "en cas de paiement après la date prévue, des pénalités de 1,5 % seront appliqués par mois de retard". La plupart du temps, quand le type à qui on a fait la facture paie avec quelques jours de retard, on n'applique pas ces pénalités, afin de conserver de bonnes relations commerciales. Mais le fisc exige que l'on paie des impôts sur ces pénalités, qu'on les ait touchées ou non. C'est couillon, hein?

ON PREND LES MÊMES...

Bill Stealey, le type qui a fondé Microprose il y a un peu plus de dix ans, l'avait vendu à Spectrum Holobyte en empochant au passage l'équivalent d'une cinquantaine de millions de francs en échange d'un contrat de non-concurrence d'un an. Devinez quoi ? Le contrat est arrivé à terme! Pour fêter ça, il a monté une boîte qui va faire concurrence à Microprose, nommée Interactive Magic. Premier jeu à voir le jour cet été : Apache Gunship, un simulateur d'hélicoptère développé par Digital Integration en Angleterre. Public visé, selon les propres mots de Stealey: "les hommes de 26 ans qui ont un job ennuyeux, comme journaliste ou avocat". Pfeuh, nous on s'ennuie pas, on fait des jeux tout le temps.

OPEN D'ECOSSE GOLF VIRTUEL



V. I. R. T. U. A. L. G. O. L. F

The Scottish Open Virtual Golf, le
premier jeu de golf
qui utilise un
environnement en 3
dimensions avec des
images calculées en
temps réel

DISPONIBLE SUR PC et PC CD-ROM



- Options multiples
- 256 couleurs et un choix de 3 angles de vue, avec 3 caméras virtuelles
- Option 2 joueurs

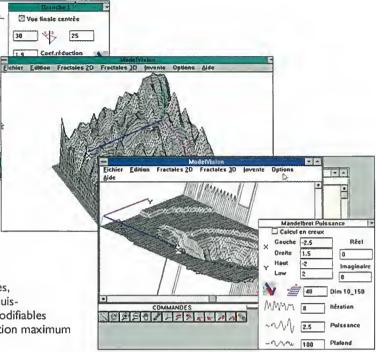
PAR JACQUES HOSTOQUAIS

JE GAGNE DE L'OSEILLE

C'est la première fois que Sega bat Nintendo en parts de marché: en 94, 58 % des consoles vendues étaient fabriquées par Sega. Naturellemen t, la bataille n'est pas finie, l'un et l'autre préparant des 64XB, des Ultra-machin 3D, des Virtual bidules et que sais-je encore.

THE MODEL

Édité DesignVision, NO SECULO SE DE LA CONTRACTOR DE LA CONT ModelVision est une boîte à outils mathématiques permettant la visualisation 3D de formules mathématiques. Le logiciel, qui tourne sous Windows, offre aux utilisateurs de logiciels de CAO/DAO, l'opportunité de sauver les fichiers en format DXF. Plusieurs options de calculs sont disponibles, qui permettent la création de fractales de type buisson, herbe, etc. 150 fonctions mathématiques modifiables sont proposées. Le logiciel dispose d'une résolution maximum de 90 000 facettes.



Timex et une boîte de diffusion américaine viennent de s'associer pour lancer en 1996 une montre capable de recevoir en permanence et en temps réel, par le biais des ondes, des informations sur le monde, le sport et les finances, ainsi que des données en provenance d'un PC. Même pas d'abonnement à payer, les infos elles-mêmes seront comprises dans le prix de la montre : environ 800 francs.

MERCI, AU REVOIR

Ellen Hancock, la plus haute femme d'IBM dans la hiérarchie, qui dirigeait le département IBM Software, vient d'être remerciée par la direction. La raison : si 11 milliards de francs ont été investis dans OS/2 Warp, c'était pas juste pour épater la galerie, c'était surtout pour contrer Windows. Objectif largement manqué, exit la patronne. Qui du coup passe l'éponge (La gerbi est une éponge naturelle qu'on utilise pour les travaux ménagers, donc "elle passe la gerbi, Hancock").

RÉALITÉ NUCLÉAIRE

C'est au tour de la réalité virtuelle de se trouver des marchés "verticaux" (c'est-à-dire spécialisés) : pour sa centrale nucléaire, la ville de Philadelphie utilise des casques de RV reliés à des micro-caméras thermiques, permettant d'inspecter des conduits inaccessibles comme si on se baladait dedans. Faites gaffe à l'auto-fire quand même.

NORMALISATION

Les relations diplomatiques entre la Chine et les États-Unis sont tendues, ces temps-ci. La Chine ne paie pratiquement pas de droits d'auteurs et pirate la quasi-totalité des logiciels qu'elle utilise. Depuis deux ou trois ans, le gouvernement américain essaye de faire pression pour que la Chine prenne des mesures contre le piratage, mais jusqu'à présent, c'est resté sans effet. Il y a un mois, les Américains ont menacé de doubler les taxes à l'importation des produits chinois, ce qui mettrait en péril leur économie; du coup, l'administration chinoise vient de publier un communiqué annonçant que "un grand nombre de coupables viennent d'être confondus grâce à un renforcement de la loi dans ce domaine. [...] Nous avons fait de grand progrès dans la détection des sources de piratage. [...] L'administration a envoyé des enquêteurs dans quatre sociétés soupçonnées de contrevenir à la loi sur le copyright. [...] Deux sociétés ont été punies". Sans plus de détails, tel quel.

Les USA, devant une telle mauvaise foi, ont établi une liste des produits qui allaient être taxés; les importateurs américains ont un mois pour consulter cette liste et la modifier le cas échéant, en fonction des nécessités de l'économie américaine. La Chine a prévenu : si vous nous faites ça, on déclenche la guerre des prix. Parce que leurs niakoués à deux dollars l'heure, si ils veulent, ils peuvent ne les payer qu'un dollar l'heure. On en est là.



POUR LES NATURISTES

Vous aimez la nature ? L'air de la montagne vous manque ? La plage aussi d'ailleurs? Vous n'avez jamais vu un homme tout nu? Alors Natural States est fait pour vous. Cet économiseur pour PC d'Asymétrix en CD-Rom se contente de reposer vos yeux et par la même occasion votre écran en y affichant des films et des images sur les plus beaux endroits qui ornent notre belle planète. Un must réservé aux inconditionnels de la nature.

WATERGATE 2

La dernière nuit que George Bush a passé à la Maison Blanche juste avant la passation de pouvoir à Clinton, le personnel a évacué tous les disques durs et les bandes magnétiques qui contenaient les conversations, notes et mémo entre Bush et ses conseillers. Ces données ont été envoyées aux Archives Nationales, et Bush a signé avec le conservateur des archives un accord stipulant que l'ex-Président avait un contrôle exclusif sur ces données ; ce qui empêche quiconque d'y avoir accès sans l'autorisation spécifique de Bush.

Un groupe d'historiens et d'opposants a donc attaqué les Archives en justice pour dénoncer ce qu'ils considèrent comme un abus de pouvoir, d'autant que le conservateur qui a accepté de signer cet accord a obtenu par la suite le poste de conservateur du musée officiel George Bush à Houston: ça a la couleur d'un trafic d'influence, l'odeur d'un trafic d'influence, et le procès déterminera si la ressemblance s'arrête là ou pas.

Car depuis l'affaire du Watergate, une loi oblige les présidents à rendre publics tous leurs documents et enregistrements, y compris les conversations privées avec leurs conseillers ; de plus, une jurisprudence récente leur interdit spécifiquement d'effacer les disques durs.

Nous avons donc, d'un côté, une loi qui dit que les fichiers Bush doivent être publics, et de l'autre, un accord en bonne et due forme qui dit qu'ils sont privés. Vous pensez: fastoche, la loi prime. Ca n'est pas si simple, car dans un pays ultra-libéral, les contrats peuvent primer sur la loi. On attend le procès,

Microsoft n'est pas si méchant qu'il en a l'air. La preuve, FS 5.1 sort au deuxième trimestre en CD.

CIVILIZATION À SIX!

La meilleure nouvelle du mois, que dis-je, de l'année, c'est que Microprose est en train de terminer une version multi-joueurs de Civilization, Jusqu'à six joueurs en tout, soit par câble, soit par modem, la partie se déroulant en temps réel, sur PC ou Mac. Normalement, le numéro de Joystick qui sortira juste après ce Multi-Civ devrait être très. très en retard. Oui, on vous en parle dans le dossier CES, mais voilà une info supplémentaire: Colonization ressort en version Gold. c'est-à-dire en CD-Rom avec des animations en plus, des informations sur le contexte, un entretien interactif avec Sid Meier, etc.

IBM a commencé la phase bêta-test de son OS/2 pour PowerPC. Il devrait sortir dans le courant de l'année, et comporter quelques fonctions inspirées d'OS/2 Warp.

AMBIANCE

Le gouverneur de l'état de Virginie et le ministre du travail américain viennent d'interdire aux employés de jouer avec le solitaire, la réussite et "Mines", les trois petits jeux fournis avec Windows. Y compris en dehors des heures de travail, c'est-à-dire pendant les pauses déjeuner et café! La raison invoquée : il s'agit du détournement de l'argent des contribuables. Mais pas pendant les pauses, rétorquez-vous ? Si, car si on ne jouait pas, on pourrait éteindre l'ordinateur et donc consommer moins d'électricité. Ils ont demandé à leurs employés d'effacer les jeux en question de leur disque dur. Si les employés ne sont pas trop couillons, ils vont renommer "Mines" en "Prévisions 95", changer l'icône et basta, ils seront tranquilles.

BIENVENUE DANS VOTRE BUREAU JOHN. ATTENTION: POUR ACCEDER À VOTRE DROINATEUR, VOUS DEVREZ ÉVITER LES 10 MINES CACHÉES SOUS LES DALLES DE LA PIÈCE...,



PAR CYRILLE DANTIAIS-TOMBE

VORTEX

La suite de Quantum Gate ne s'appelle a pas Quantum Gate 2, mais Vortex. Vortex tout court, même pas Vortex I. Ce ieu d'aventure sur CD édité par Mediavision disposera de voix digitalisées et de nombreuses séquences filmées. La chose se passera en 2050 et permettra au ioueur de sauver la terre. Je me demande combien de fois par an un joueur moyen sauve la terre. Le jeu sera axé autour de la réalité virtuelle. L'éditeur prétend que Vortex proposera l'expérience la plus proche d'une immersion en RV sans casque, le me demande combien de fois par an un éditeur se réclame de la RV.



TCI, un câblo-opérateur américain, vient de prendre une participation de 20 % dans Microsoft Network, le réseau qui verra le jour en même temps que Windows 95, pour un prix modique (700 millions de francs, tout de même). Ça permettra à Microsoft de proposer une option vidéo par câble dans Windows probablement d'ici 96. Ca permet aussi à TCI d'être du côté du manche.

CHAUD NOËL

Deux jours avant Noël, un Australien obèse de 21 ans est mort à la suite d'une crise cardiaque due à la vague de chaleur qui a balayé Sidney. Il pesait 380 kilos, et son corps a du être placé à la morgue municipale, parce que les tiroirs de la morgue de l'hôpital n'étaient pas assez grands. L'homme le plus gros du monde, 432 kilos, était australien aussi. Il est mort l'an dernier à la même époque et pour la même raison

INFOBAHN

Le délégué européen à l'industrie, Martin Bangemann, vient de réclamer la création d'une autoroute de l'information européenne, qui forcerait les entreprises à s'ouvrir. Il soutient que l'aventure créerait plus d'emplois qu'elle ne coûterait d'argent. Moi je dis, je dis que d'accord.

CANNES IPLAY?

Le Festival International des leux se tiendra à Cannes du 11 au 19 février 1995. Au programme de cette 9e édition, tournois, championnats, démonstrations et initiations proposés autour d'une quinzaine de disciplines: échecs, bridge, backgammon, scrabble, dames, rami, tarot, belote, skat, othello, go, jeu de rôles, ouf! Ouf, c'est pas un jeu, je reprends mon souffle. Le Festival sera aussi le moyen de découvrir de nouveaux jeux présentés par leurs créateurs.

Venez nombreux, c'est intéressant et gratuit!

LES PIRATES PAIENT AUSSI

La Software Publishers Association, allas SPA, association d'éditeurs de logiciels du monde entier, a lancé il y a quelques années une campagne de prévention contre le piratage, la prévention dans ce cas particulier consistant à inviter à la dénonciation et à engager les poursuites le cas échéant. En 94, ils ont récupéré l'équivalent de 15 millions de francs en amendes diverses, réparties sur environ 500 "prises". Depuis le début de la campagne, c'est 77 millions de francs qui ont été versés à cette association par les pirates repentants (du moins, par ceux qui se sont fait choper). 95 % des contrevenants étaient des entreprises. Mais la plus grande crainte de la SPA, c'est le développement d'Internet, ce gigantesque réseau constitué de deux millions de sysops et de 30 millions d'utilisateurs. Du coup, ils ont engagé un type charger de surveiller tout ça à temps plein.

"Eh bien, John, encore en train de télécharger des images de cul?

- Non non, patron, je surveille!"

FESTIVAL DESJEUX CETTE ANNÉE NOUS PROPOSONS DE NOUVEAUX CONCEPTS PUI METTENT EN PRATIQUE DE TRÉS VIEILLES ACTIVITÉS LUDIQUES TELLES QUE: COLIN-MAILLARD, CHAT PERCHE, JE TE TIENS TU ME TIENS

PAR LA BARBICHETTE/L. MAIS SUR UN

MODE INTERACTIE



DEFENDER of the Empire

CE TRAITRE D'AMIRAL ZAARIN A OSÉ DÉFIER L'EMPEREUR!

DEFENDER OF THE EMPIRE:

NOUVELLE CAMPAGNE
DE TIE FIGHTER COMPRENANT
18 NOUVELLES MISSIONS!







LVI

Le nouveau LVI est sorti. Au sommaire du numéro 3 de ce magazine sur CD-Rom pour PC et Macintosh, une interview de Terry Gilliam et un reportage sur les acteurs virtuels.

ERRATUM

Le mois dernier, j'annonçais que Wing Commander III pouvait se contenter de 4 Mo de RAM. Funeste erreur, il faut disposer impérativement de 8 Mo pour que le jeu tourne. Je crois me souvenir que l'information était reprise sur le fichier readme de la bêta anglaise que j'ai utilisée en début de test. Lorsque la version française définitive m'est parvenue, je n'ai pas pensé à lire le nouveau readme. l'espère très sincèrement que cette erreur n'a pas causé trop de déceptions aux lecteurs ne disposant pas de 4 Mo. J'en profite aussi pour m'excuser auprès du service technique de Electronic Arts qui n'y est pour rien. Et je tiens à dire, qu'à l'exception des Kilrathis, je n'ai jamais tué de chats. Ou alors juste une fois, parce qu'ils sentaient pas bon.

Moulinex

PROCÈS PERDU

Souvenez-vous: il y a près d'un an, pendant qu'ils développait le PowerMac 7100, les ingénieurs d'Apple l'avait surnommé "Sagan", en hommage à l'astronome. Carl Sagan n'avait pas apprécié (ou plutôt, avait reniflé l'argent facile) et avait attaqué Apple pour non-respect de la vie privée et tentative de capitalisation sur sa renommée. Du coup, en attendant l'issue du procès, les ingénieurs d'Apple avaient renommé le 7100 "Astronome à tête de nœud". Sagan avait ré-attaqué pour diffamation. Il vient d'être débouté de l'ensemble.

50 milliards de francs, c'est une estimation du prix d'Apple en cas de rachat. On en parle beaucoup ces temps-ci, en citant IBM, Oracle, Philips, Matsushita ou moimême comme principaux intéressés. Peupeul dément, bien sûr. Et moi aussi. Y a pas marqué «Eisner», là.

JE GAGNE D'LA THUNE

Selon une étude américaine, le revenu global généré par les jeux micro passera de 7 milliards de francs en 93 à 12 milliards en 97.

VOTRE VIE PRIVÉE NE REGARDE QUE VOUS MAIS REGARDEZ-Y PAR DEUX FOIS AVANT DE VIOLER LA MORALE PUBLIQUE



Record battu : Donkey Kong Country, le jeu de Nintendo utilisant des graphismes 3D calculés sur Silicon Graphics, s'est vendu à 6 millions d'exemplaires en 94, alors qu'il n'a été mis en vente que le 21 novembre.

INTRIGUES D'ALCÔVE

C'est particulièrement énervant : le trio Spielberg-Katzenberg-Geffen, qui ont fondé une nouvelle compagnie il y a quelques mois, dont on ne connaît toujours pas le nom officiel mais qu'on appelle aux USA le "Dream Team" (l'équipe de rêve), a rencontré secrètement Bill Gates une première fois, puis s'est rendu à une conférence de presse qu'a donné Gates à propos de BOB, le nouveau système d'aide en ligne de Microsoft, qui utilise des personnages de dessins animés ; à la sortie de la conférence, tous les journalistes présent ont demandé à Gates et au trio pourquoi ils étaient là, et aucun n'a voulu dire quoi que ce soit. On sent bien qu'il se prépare quelque chose, c'est quand même pas quatre types pris au hasard dans la foule, mais on n'arrive pas à avoir d'infos. Grr, c'est rageant!

LE BEURRE ET L'ARGENT DU BEURRE

Jacques Toubon espère bien se faire entendre lors du prochain sommet du G7, qui réunira fin février les représentants des sept pays les plus industrialisés. La France recommencera le coup de l'exception culturelle déjà mise en avant lors des discussions du Gatt: pas question que les prochaines autoroutes de l'information contribuent davantage à l'hégémonie de la (sous-)culture américaine.

À ce propos, une anecdote: un cyber-Français a créé sur Internet un serveur consacré exclusivement au Louvre, qui a très vite rencontré un succès inattendu aux quatre coins de la planète. La question qui se pose alors est la suivante: d'après vous, valait-il mieux concevoir ce serveur en français (pour préserver notre langue) ou en anglais (pour diffuser notre culture)? Internet étant fréquenté par 99.9% d'anglophones, le sysop français n'a pas hésité, il l'a bien entendu fait en anglais. Toubon n'a pas manqué de le regretter...



TÉLÉPHONE (16-1) 48 87 99 99



MINITEL 3615 Club Games

UNDER A KILLING MOON VI

COURRIER

Bon de commande Express



PC DISQUETTES

PC CD-ROM

349 Tél.

329

349

799

369

349

369

369

CD X

KYRANOIA 3 vf LANDS OF LORE 2 vf

LARRY COLLECTION

NASCAR RACING

REREL ASSAULT of

SIM CITY 2000 vf

STONE KEEP

THEME PARK VI

US NAVY FIGHTER of

TORNADO

HITIMA R of

WARCRAFT of X WING COLLECTOR of

RISE OF THE ROBOT SAM & MAX VI SPACE QUEST SAGA

PRIVATEER + STRIKE COM.349

TRANSPORT TYCCOON of 329

[Les CD X sont réservés aux adultes

et envoyés sous plis discrets !

NOVASTORIA

QUTPOST vf

LOST EDEN MASTER OF MAGIC

AL OUADIM vf	329 F	OUT POST vf	299 F
ARMOREO FIST of .	329 F	PACIFIC STRIKE	2B9 F
BATTLE BOX vf	2B9F	POWER ORIVE	299 F
BATTLE ISLE 2 Vf	329 F	QUARANTINE of	329 F
CANNON FOODER 2	299 F	RISE OF THE ROBOT vga	319 F
COLONIZATION vf	329 F	RISE OF THE ROBOT syon	339 F
COMMANCHE of	349 F	ROBINSON REQUIEM of	279 F
OAWN PATROL of	369 F	SETTLERS of	399 F
DELTA V vf	319 F	SIM CITY 2000 vf	269 F
DOOM 2	319 F	SUPERKART vf	329 F
ECSTATICA vf	349 F	SYSTEM SHOCK	299 F
F1 GRAND PRIX	249 F	THEME PARK of	329 F
FIFA SOCCER of	279 F	TRANSPORT TYCOON vf	329 F
FLIGHT SIMULATOR S VI	399 F	TIE FIGHTER VF	329 F
LODE RUNNER of	299 F	ULTIMA B vf	369 F
NASCAR RACING	329 F	WARCRAFT vf	349 F

+ de 200 jeux en stock : téléphonez-nous !

349 F

3R9 F

369 F

379 F

349 F

399 F

799 F

369 F

389 F

369 F

329 F 269 F

299

449 F

369 F

3491

249 F

249 F

349 F

+ de 1500 jeux en stock : téléphonez-nous

Tél.

7th GUEST + DUNE ACE OF THE DEEP of

ARMOREO FIST of

BATTLE ISLE 2 vf

CQLONIZATION vf

COMMANOER BLOOD

BIQ FORGE

CYBERIA vf

CYCLEMANIA of

CREATURE SHOCK

DOOM 2 vf OAWN PATROL vf

FALCON GOLD

FIFA SOCCER HELL

FI GRAND PRIX

KING QUEST SAGA

BEST OF VIVIO

SEDUCTION

DANGEROUS BLONDE

TASTE OF EROTICA

VIRTUALY YOURS

SUPER STAR OF PORN

THE LEGEND OF KAMASUTRA 249 F VIRTUAL VIXEN

ALONE IN THE OARK 3 vf

CD



PROMD : Le premier jeux d'aventure policère en images de synthéses FULL MOTION VIDEO. Le premier grand film interactif. EXCEPTIDNNEL LBA vf

Imaginez un jeu d'aventure à la Zelda, mais réalisé en images de synthèse Super VGA. Réflexian, cambat et arcades fant de ce jeu un must incantaurnable

MAGIC CARPET VF

Un jeu action i ema et surtoul, une encore, un vius simulateur de Dieux, le tout en réalité virtuelle. Univers na et surtoul, une 🖮 encore,

VIRTUAL ESCORT

Le premier soft de charme intégralement en trançais. Imaginez : un caup de téléphone et elles sont là. Offertes

à vos fantaisies. Réservé aux adultes.

30 entièrement réalisé en fractale et SVGA.

LE RENARD VOUS

LIVRE EN

24/48

HEURES

379F

La jeu d'aventure rolle le plus incroyant de l'ar

ORAGON LORE VF

née. Graphisme époustoufflant en 3D, images de synthèses proches de la réalité. DÉMENT.

PACK 16 CD



Ce caffret multimédia contient une variété de CR de réfé

rence en taut genre. Sport, jeux, divertissement : un must pour taus les utilisateur de CD ROM.

WING COMMANDER 3 VF



La simulation spatiale la plus attendue de l'année. 4 mil-fions de Dollars de conception pour ce jeu exceptiannel. 4 CO ROM. B Ma de mémaire obligataire.



Un jeu Lucas Art inspiré de la guerre des étoiles dans lequel vous jouaz le rôle d'un agent des forces rebelles infiltré au sein de l'empire. Décars en 3D à la Doom

KING QUEST 7 vf



Roberta Williams récidive avec l'aventure la plus langue e, la plus intéressante et la plus riche de toute l'histoire des

ENCEINTES



ces enceintes d'une quolité exceptionnelles. Frais de port : 49 F

CARTE SONORE

MAXI SOUND HP16

Carte sonare Stéréa 16bit campatible 1D0% SoundBlaster avec triple interfaca CD ROM (Mitsumi, Panasanic, Sany) + Interface MtDI pour connexion directe avec la Karg Wave. 790 F

MAXISOUND + KORG = 1580 F



KaraWave : la Ralls des

KIT CD ROM

CD-Rom double vitesse compotible Mitsumi, Photo-CD, CD-Audio, CD-Vidéo, ovec cosque el contrôle de volume.

AVEC LE PACK 16 CD: 1090 F Frois de port : 49 F



MANETTES TRUSTMASTER



FLYSTICK NORMAL: 590 F FLYSTICK PRO: 990 F FLYSTICK F16: 1090 F LES PLUS SOLIDES DU MONDE!

LE VOLANT TI



SENSATIONS EXCEPTIONNELLES **GARANTIES!**

TARIFS : Seul :
1120 F
Avec IndyCar:
1170 F
Avec F1 GP:
1260 F Avec Nascar :
1420 F
frais de port : 49F

plus de 1000 CD X en stock, téléphonez-nous

On l'ottendoit pour l'on 2000 : il sero chez-vous demoin. Compotible ovec tous les jeux et plus porticulièrement ovec : DOOM 2, MAGIC CARPET, INFERNO, FLIGHT UNLIMITED



INCROYABLE: CASQUE VIRTUEL VFX 1

CD interactif

CD interactif Sam Botte: 490 F Après Virtuol Escort, découvrez Sam Botte, le deuxième CD X français interoctif!

BON DE COMMANDE EXPRESS	: a envayer a CLUB GAMES,	35, rue de	Turbigo - 75003 Paris JS10295
Yom:	Pr	énom :	
Adresse :			
Code Postal:	Vi	le:	
Гél. :	PA	ARIS (75)	: frais de port réduit : 17 F
NOMS	MACHINE	PRIX	Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSE
			REGLEMENT: CHEQUE - MANDAT LETTR
			─ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F CARTE BLEU
			N°
			Dole d'expirolion : /
FRAIS DE PORT JEUX : 29 F - CO	ONSOLES/MATÉRIEL : 60 F		Signoture :
THAIS DE LONDED TO THE			(Parents pour mineurs)
TOTAL			SDMH CONSEN SARI ou capital de SO 000 F - RCS Paris R 394 R74 SRS
			J SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris 8 394 824 :

CLONES MAC

Ça y est, c'est officiel, les premiers clones Mac apparaîtront au printemps sous la marque Power Computing. Ce fabricant espère vendre environ 100.000 compatibles PowerMac 7100 et 8100 en 1995. Attention, ils n'ont pas le droit de s'appeler "Macintosh", même si ils peuvent utiliser le logo "tourne sous MacOS". Les machines seront entre 10 et 20 % moins chères que celle d'Apple et le fabricant promet une compatibilité totale. Cependant, n'espérez pas les trouver tout de suite en France, car elles sont réservées pour l'instant à la vente par correspondance sur le marché américain. Radius est le second constructeur à avoir acheté la licence d'utilisation Apple, et sortira des platesformes de production vidéo haut de gamme fin juin.

Microsoft ayant annoncé le mois dernier que Windows 95 était repoussé jusqu'au mois d'août 95, Apple en a profité pour repousser Copland, le futur "Système 8", d'un an : sortie prévue mi-96! La raison, c'est qu'avec sa nouvelle politique de licence de son système d'exploitation, Apple a tout intérêt à préparer Copland de manière à ce qu'il tourne sur tous les types de matériel, PowerPC ou pas PowerPC. Il sortira plus tard une version réduite de Copland pour les Mac tournant sur 680x0.

CLUB

Des professionnels de l'édition de logiciels se sont regroupés afin de créer le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs. Le S.E.L.L se propose d'intervenir auprès des pouvoirs publics en tant qu'interlocuteur représentatif des intérêts de la profession, et s'apprête à établir un code de déontologie destiné à informer les consommateurs par des systèmes de classement et catégories, ceci afin de prévenir les excès (NDLR : quels excès ? Ceux des concurrents non syndiqués ?). Bruno Bonnell d'Infogrames Entertainment en est le président ; Denis Friedman de Sony Electronic Publishing, vice président ; Bernard Pratt, de Nintendo France, secrétaire Général; Christian Brecheteau, de Acclaim, trésorier; et Thierry Braille, de Virgin Interactive Entertainment, administrateur. Si ça ne fait pas de bien, ça ne peut pas faire de mal...

ORIGAN

Décidément, les nouvelles de Microprose sont bonnes, ces jours-ci : l'éditeur prépare un Pizza Tycoon, sur le modèle de Railroad Tycoon. Il s'agira de créer une pizzeria, d'en établir le menu, de faire de la publicité, de gérer les stocks, de négocier avec les fournisseurs, de filer des pots-devin aux autorités, de conclure des pactes avec la mafia... Miam!



WIRUS

Le groupe PSA Peugeot Citroën a choisi d'équiper ses postes de travail avec Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit DOS et Windows. Ce logiciel antiviral distribué par AB-Soft, fort d'une bibliothèque de 5 300 virus connus, permet en outre de détecter les nouveaux virus. Il offre à ses utilisateurs une assistance téléphonique pendant les heures de bureau, ainsi que des mises à jour envoyées à périodes régulières.



JALOUSIE

Valérie Maya, de la société US Gold, quitte la métropole pour s'installer à la Réunion. Pauvre Valérie, ça va pas être facile de s'habituer au soleil, aux cascades perdues dans la verdure et aux cocotiers poussant en bordure de mer, mais sache que nous pensons à toi dans cette terrible épreuve.

PIPPIN

On en sait un peu plus sur la console de jeu que prépare Apple. Ce sera une console multimédia à CD-Rom quadruple vitesse nommée Pippin (mais elle ne s'appellera peut-être pas comme ça par chez nous...). Elle tournera sous une version bridée du MacOS, le système d'exploitation du Mac, sur un processeur PowerPC 603. On pourra la brancher sur une télé, avec jusqu'à quatre joypads, et en option, tous les périphériques possibles et imaginables. Elle possédera 4 Mo de RAM, affichera 65536 couleurs, aura un son stéréo qualité CD, le tout pour 2500 à 3000 francs. Elle ne sera pas vendue directement par Apple, mais par Bandaï, le fabricant de jouets japonais. Apple assure que les jeux écrits pour Mac et pour Windows pourront être adaptés très facilement sur cette console, et que les jeux écrits pour Pippin tourneront directement sur Mac. Ce qui devrait attirer les développeurs, si la machine se vend.

Terry Pratchett's

DISCWORLD®

ENTREZ DANS UN UNIVERS MAGIQUE!

Découvrez les aventures incroyables d'un sorcier raté entraîné malgré lui dans une histoire extravagante. Des graphismes sensationnels, des personnages insensés, un humour délirant... Discworld c'est le fou rire garanti!





UN JEU D'AVENTURE RENVERSA



UR PC CD-ROM ET PC



FOIRE

La foire de Paris se tiendra du 27 avril au 8 mai 1995 à la Porte de Versailles. La foire sera organisée autour de trois pôles : "Maisons et Jardins", "Plaisirs de la Table", "Loisirs et Découvertes". Alors, pourquoi je vous parle de ça? Procédons par ordre. "Maisons et lardins" par exemple. Bon, il est probable que vous avez une maison, et les plus chanceux d'entre vous ont un jardin, mais je sens bien que ce n'est pas une raison suffisante pour vous en parler. "Plaisirs de la Table", pareil. En plus, même si je sais bien que vous faites tous les crétins à table, je vous signale que "Plaisirs de la Table", c'est autre chose. Mais qu'importe, ce

n'est pas ça qui est intéressant.
Reste "Loisirs et Découvertes".
Ce salon dans le salon (enfin,
dans la foire), proposera six
thèmes : les loisirs verts, les loisirs plage active, les créations
manuelles, les éditions pour la jeunesse, la photo et les loisirs
multimédia. Procédons par
ordre. Les loisirs verts : là, pas
d'équivoque possible, il ne s'agit
pas... attendez, on me parle...

Que j'arrête de faire perdre du temps aux lecteurs ? Bon, alors, j'en viens au fait : les loisirs multimédia permettront de découvrir des tas de trucs multimédia, et naturellement, comme le terme ne veut pas dire grand chose, des jeux vidéo. C'est pour ça que je vous en parle. Parce que, par exemple, "plage active", on se demande un peu ce que ça viendrait faire dans Joystick. Une fois, j'ai emmené mon ordinateur à la plage. Eh ben, croyez-moi si vous voulez, il n'y avait pas une prise de courant. Et en plus, ma souris s'est ensablé.

SIMPSON VS THE JUDGE MUTANTS

Le procès d'O.J. Simpson aux États-Unis va bénéficier des bienfaits du multimédia. Les quelques 10.000 témoignages, preuves et pièces à conviction vont être numérisés puis hypertextés (c'est-à-dire reliés entre eux de manière interactive) afin de pouvoir être présentés au jury sur un écran d'un mètre et demi de diagonale. Un seul technicien sera habilité à manipuler le matériel. On sait que le juge chargé de l'affaire, Lance Ito, tient à ce que le jury ne soit influencé en aucune manière ; comme la vision des images sanglantes du crime en plein écran pourrait impressionner défavorablement les jurés, celles-ci seront rapetissées. On s'attend à ce que certaines images, notamment des animations 3d expliquant le principe du test ADN ayant servi à identifier le sang d'OJ Simpson sur l'arme du crime, soient contestées par la défense comme étant trop subjectives.

US Gold annonce Izzy's Olympic Quest. Basé sur les Jeux Olympiques d'Atlanta, Izzy's Machin est développé en collaboration avec la boîte qui a réalisé les dessins animés des Simpsons.

C'est à partir du mois de mars qu'Apple «Peupeul» Corp. devrait commercialiser Quicktime VR pour Mac et PC, une bibliothèque permettant de créer des applications à base de réalité virtuelle.

VIDEO PLANE

Une boîte américaine vient de mettre sur le marché un serveur vidéo numérique à destination des avions de lignes. Il s'agit d'un système tournant grâce à plusieurs PC puisant parmi 100 heures de vidéo stockées sur 52 gigas de disque dur et les distribuant aux 120 passagers sur des écrans plats 13 pouces. La qualité est à peu près aussi bonne que du VHS, à ceci près qu'on voit des petits carrés comme tout ce qui est MPEG. L'écran peut être divisé en deux afin d'avoir un jeu vidéo d'un côté, et un film de l'autre (on a le choix parmi 25 titres différents (dont "2000,99997 l'odyssée de ľespace", "Un été 41,99997" "Blanche-Neige et les 6,99997 nains"...) (ah oui, ça tourne sur Pentium)).

WINNERS

Ils avaient participé à nos deux concours organisés sur le 3615 Joystick: Jean-Pierre Laroche, de Lapalisse (03), remporte la Megadrive 32X tandis que Siegfried Thouvenot, de Paris, gagne la carte 3DO Blaster pour son PC. Bravo! Ce mois-ci, venez tenter votre chance, il y a une console Sony PlayStation PSX (la console de l'année, à n'en pas douter) à gagner, offerte par le magasin Leadergames!

IMPRIMANTES HP

Si vous possédez une imprimante HP DeskJet 550C ou 560C, ou DeskWriter 520 ou 510, que celleci a été fabriquée entre juin 93 et mars 94, je répète, entre juin 93 et mars 94, et que la première feuille n'est pas prise ou que deux feuilles sont prises en même temps, et seulement à ces conditions, HP vous envoie gratos un kit qui permet d'améliorer la préhension du papier. Les deux tiers des imprimantes vendues en 94 pour micros étaient des Hewlett-Packard, en passant.



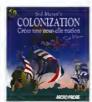
L'informatique par correspondance au meilleur prix.



Aces of the Deep VF 3,5" REF: 34724 299 Fttc CD REF: 33113 299 Fttc



Al-Oadim VF CD REF: 34613 289 Fttc



Colonization vi 3,5" REF: 33073 319 Fttc CD REF: 33083 319 Fttc

Klik Play

Klik & Play VI



Comanche+Miss 1&2 v CD REF: 33143 389 Fttc



3,5" REF: 33103 329 Fttc CD REF: 34713 329 Fttc



Lode Runner VF



Magic Carpet VF CD REF: 34643 379 Ftto



Under a Killing Moon VF CD REF: 33063 379 Fttc



FIFA Soccer VF 3,5" REF:33153 279 Fttc CD REF: 33163 279 Fttc



Myst VO (manuels VF)
CD REF: 33273 349 Fttc



Kick Off 3 VF European Challenge

3,5" REF: 34503 249 Fttc

Ravenloft VF 3,5" REF: 34733 309 Fttc CD REF: 34693 329 Fttc



3,5" REF: 33233 339 Fttc

Rise of the Robots VF



Les Coupes du Monde de Football VF

CD REF; 34513 299 Fttc

Sam & Max VF 3,5" REF: 33253 349 Fttc CD REF: 34883 349 Fttc



System Shock VF 3,5" REF: 33403 289 Fttc 3,5" REF: 34893 289 Fttc





Wing Commander III ve CD REF: 34663 429 Fttc



Dark Forces CD REF: 34623 319 Fttc



Theme Park VF 3,5" REF: 33363 349 Fttc CD REF: 33373 349 Fttc

PC 3,5" & CD

Alone in the Dark 3 VF

CD REF: 26050 299 Fttc



Transport Tycoon VF 3,5" REF: 34673 319 Fttc CD REF: 34683 319 Fttc

Civilisation VF (DOS)



World Cup Golf vo CD REF: 34603 279 Fttc



X Wing VF CD REF: 34653 329 Fttc



Zepplin vo (manuels VF) CD REF: 34703 279 Fttc



CD REF: 34633 309 Fttc



Dragon Lore CD REF: 33093 329 Fttc

Armored Fist vo 3,5" REF: 34803 319 Fttc CD REF: 34813 339 Fttc Battle Bugs VF 3,5" REF:26060 249 Fttc Battle Isle 2 VF

3,5" REF: 34753 329 Fttc CD REF: 34763 329 Fttc Battle Isle 2 scenario VF 3,5" REF: 34773 219 Fttc CD REF: 34783 219 Fttc **Bio Force**

3,5" REF: 33343 279 Fttc Creature Shock VF CD REF: 34863 329 Fttc Cyberia NF CD REF: 26080 379 Fttc Cyclemania NF CD REF: 26090 269 Fttc **Dawn Patrol** VF 3,5" REF: 34714 329 Fttc CD REF: 34723 329 Fttc Descent NF CD REF: 26100 319 Fttc

Dungeon Master 2 vF 3.5" REF: 34833 CD REF: 34843 Doom II VE 3,5" REF:33123 299 Fttc CD REF: 33143 379 Fttc F1 Grand Prix VF CD REF: 26130 149 Fttc Field of Glory VE 3.5" REF: 34793 269 Fttc KA 50 Hokum VF CD REF: 26140 Kyrandia 3 VF CD REF: 26150 269 Fttc

Lands of Lore 2 VF Lucas Arts Heroes VO 3,5" REF: 34873 339 Fttc Master of Magic VF NC Megarace VF CD REF: 33263 199 Fttc **OutPost** VF 3,5" REF: 26180 289 Fttc CD REF: 26190 299 Fttc Police Quest IV VF 3,5" REF: 34734 279 Fttc CD REF: 34743 309 Fttc Rebel Assault VF CD REF:33193 359 Fttc

Sim City 2000 VF 3,5" REF: 34533 249 Fttc CD REF: 34543 319 Fttc The Settlers VF 3,5" REF: 34853 339 Fttc Tie Fighter VF 3,5" REF: 33323 319 Fttc Ultima 8 NF 3,5" REF: 26200 349 Fttc CD REF: 26210 399 Fttc Ultimate Body Blows vo 3,5" REF: 34573 239 Fttc X-Wing Collector CD REF: 26220 310 Fttc



WarCraft Orcs & Humans 3.5" REF: 34583 329 Ftto CD REF: 34593 329 Fttc



Little Big Aventure ve

CD REF:26070 Mac CD

7th Guest NE CD REF: 56557 349 Fttc Chess Master 3000 NF CD REF: 36800 279 Fttc Darkseed NE CD REF: 36810 159 Fttc

Hell Cab NE CD REF: 36820 639 Fttc Indy 4 VF CD REF: 36830 359 Fttc Iron Helix VF CD REF: 36840 249 Ftto

Jump Raven NF CD REF: 36850 429 Fttc Mvst NF CD REF: 56559 279 Fttc Sherlock Holmes 2 VF CD REF: 36860 379 Fttc

Sherlock Holmes 3 VF CD REF: 36870 329 Fttc Wrath of the Gods VF CD REF: 36880 449 Fttc Rebel Assault vi CD REF: 36890 369 Fttc

Theme Park VI CD REF: 36900 310 Fttc Listing complet de nos jeux sur le 3615 VPCexpress





3615 VPCexpress



Renseignements Tél. : (16-1) 40 11 50 50 Fax : (16-1) 40 11 29 73



DEUX CENT MIYONS

MESDAMES ET MESSIEURS, JE SAIS OU'ON VOUS SOLLICITE TOUS LES JOURS, MAIS JE PRÉFÈRE FAIRE LA MANCHE QUE VOLER POUR MANGER

J'ACCEPTE UNE PETITE PIÈCE UN TICKET-RESTAURANT, DES CIGARETTES OU UN ABONNEMENT AU RESEAU INTERNET



Selon une étude - c'est tellement vague, les études, on pourrait presque dire : selon le pifomètre d'un type aux USA, en l'an 2000, Internet comportera 200 millions d'utilisateurs. Ça paraît assez possible. Ces quatre pour-cent de l'humanité généreront sur Internet à eux seuls, uniquement dans le marché du loisir, des revenus de plus de mille milliards de francs.

TUNADONF

Grâce aux formidables recettes du «Roi Lion», Michael Eisner (PDG de Disney) empoche une prime rondelette de 7 millions de dollars pour 1994. Ce qui lui fait un revenu annuel de près de 58 millions de francs. Soit environ 28000 francs par heure de travail. Mettons que je sois Michael Eisner et que j'écrive des news dans Joystick: rien qu'avec celle-là, le temps de calculer, de vérifier, et tout et tout, j'ai déjà gagné 1866 francs. Allez, 2500, le temps de boire une gorgée de chicorée. Ah mon Dieu, faites que je ne me réveille pas et que je sois VRAIMENT Michael Eisner. Même pour quinze jours deux mais six mois SEULEMENT, je suis pas rat, allez quoi.

EUROPE EN LIGNE

On devrait voir débouler en 1995 de nouveaux services télématiques mis en place autour d'Interchange Online Network, un système développé par AT&T et dont la compagnie Europe Online vient d'acquérir la licence. Et pourquoi que je me mets à vous raconter tout ça, moi? Parce que Joystick sera probablement de la partie, et que ce sera alors le moment de dépenser vos derniers ronds dans un modem. Ben tiens, je ne vois pas en quel honneur nous serions les derniers à avoir le droit de faire des effets d'annonce. Je vais me gêner!

BILL NEWS

Notre ami Bill Gates, qui vient conduire la camionnette quand on déménage, écrit à partir de ce mois-ci une colonne bimensuelle dans un journal new-yorkais. Il y parle de la révolution de l'information, des médias, de la gestion d'entreprise, et il répond aux questions qu'on lui envoie par courrier électronique (son adresse : bill.gates@joystick.com, on fera suivre, faites-nous confiance). Les droits de reproduction ont été vendus dans le monde entier.

POISSON D'AVRIL

Peu après le rachat du manuscrit de Léonard de Vinci par bill.gates, une fausse dépêche d'agence a été diffusée sur Internet, annonçant que Gates venait d'acheter le Vatican. C'était bien imité : il y était dit que Microsoft récupérait la coédition de la Bible, que Jean-Paul II obtenait automatiquement le poste de viceprésident de Microsoft, qu'on pourrait obtenir les sacrements en direct sur Microsoft Network, etc. Microsoft a reçu tellement d'appel qu'il a été obligé de publier un communiqué pour démentir et assurer qu'il ne lui viendrait pas à l'esprit de plaisanter sur un sujet aussi sérieux.

Le mois dernier, 37 personnes ont été arrêtées à Paris ; elles revendaient des cartouches Sega et Nintendo pirates. Celles-ci étaient fabriquées grâce à des appareils de copie achetés à Hong-Kong et à Taïwan. La police a saisi 30.000 disquettes et 50 ordinateurs au terme d'une enquête qui a duré deux ans.

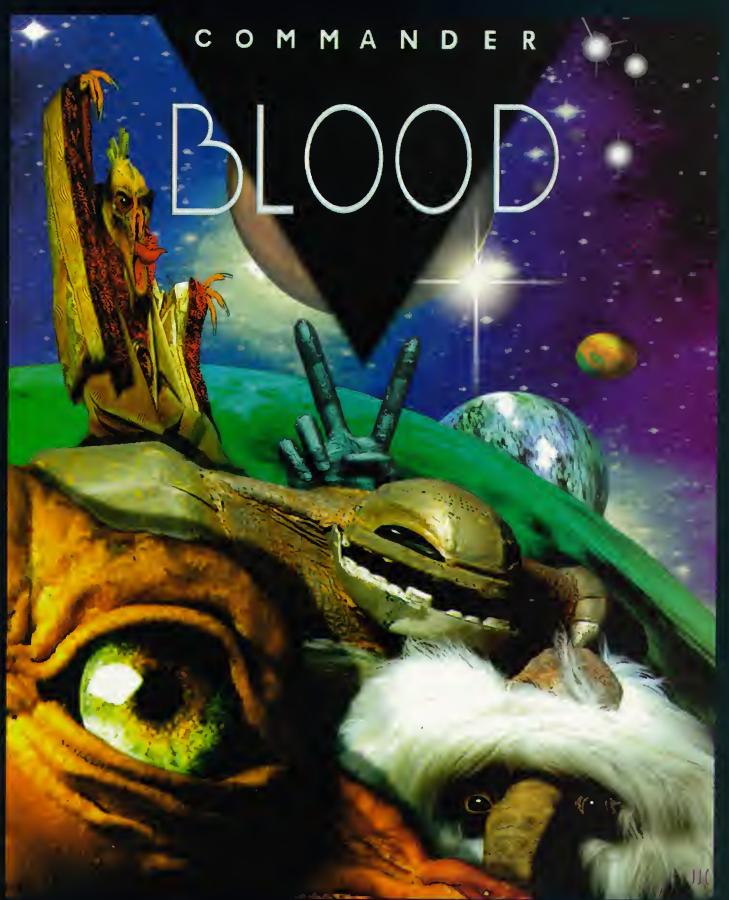
Quand vous lirez ces lignes, la version Shareware de Rise of The Triad devrait être disponible auprès de Logitime.

GAME **OVER**

Nous avions engagé ces derniers mois quelques petites polémiques constructives avec notre confrère Aberration 4. Hélas, celui-ci s'entête à être totalement dépourvu de bonne foi (contrairement à Novastorm, l'éditeur de Rise of the Triad avait fourni à notre correspondant américain une version largement testable du jeu), alors nous n'allons pas insister. Sans nous, les guéguerres pas drôles. Petite annonce: Joy ch mag rigolo pr corresp, éch id et conseils, débutants ok, mous de la tête s'abst.

INCOHÉRENT

Ben alors? Un mois après avoir annoncé qu'il n'en commercialiserait plus, IBM passe des pages de pub dans des magazines américains pour des PC à base de Pentium. Trois solutions; ou bien IBM a volontairement exagéré les défauts du Pentium, ou bien il vend (en toute connaissance de cause) des produits mal fichus, ou bien il vend des machines équipées d'un Pentium corrigé, auquel cas ça n'était pas bien malin de faire tout ce foin. Quatrième solution: un type de chez IBM est resté coincé dans les bureaux sans téléphone et sans téloche depuis deux mois, il n'était au courant de rien. Il vient seulement de sortir et la première chose qu'il a trouvé à faire est d'aller acheter des pages de pub dans les canards.



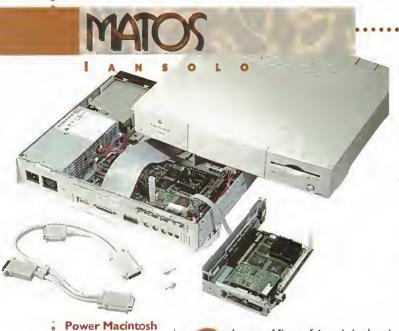
SORTIE DANS TOUTES LES GALAXIES DECEMBRE 94







MBM EDITIONS



6100/60 Dos Compatible.

Derniere minute

(à faire réchauffer au micro-ondes au moment où vous le linez). Une déclaration non démentie annonce le rachat d'Apple par Philips ou Matsushita. N'allons pas si vite en besogne. On avait déjà parlé d'une prise de participation de Motorola dans le capital d'Apple à hauteur de 30 %. En fait, la pomme doit souffrir de plus en plus des fluctuations du marché du hardware. En s'associant avec un constructeur de matériel, elle pourra peut-être mieux aborder une diversification dans le logiciel et les services. Du moment que la santé financière d'Apple n'est pas un sujet d'inquiétude, jetons donc un voile pudique sur ces pratiques capitalistes qui feraient rougir Karl

lors que Microsoft inonde la planète avec ses communiqués de presse annoncant Windows 95 qui "sera l'outil de productivité de demain" (est-ce à dire que I'on a perdu son temps avec Windows jusqu'à présent... euh, non, là je m'égare), Apple tient à rappeler à la face du monde qu'il est le maître incontesté de l'interface ergonomique et de la simplicité d'utilisation.

Apple fait ses gammes

La pomme décline ses plates-formes à base de processeur Risc PowerPC tout en faisant évoluer les modèles d'entrée de gamme à technologie classique Cisc. Ainsi la famille Performa se destine-t-elle plus particulièrement à l'usage domestique. Le Performa 460 (processeur 68030 à 33 MHz, 4 Mo de RAM, DD 80 Mo, 14" couleur, aux alentours de 7 000 F TTC) est suivi de près du Performa 475 (68040 à 25 MHz avec fréquence doublée en interne à 50 MHz comme pour les PC) et du Performa 630 (68040 DX66) qui est la machine extensible par excellence et présente les performances d'un Quadra. Ainsi peut-on lui adjoindre un lecteur CD-Rom double vitesse, un tuner TV (800 F), une carte d'acquisition vidéo (12 images par seconde en 320 x 200, I 500 F) et un boîtier de sortie vidéo (2 000 F). L'utilisateur peut donc faire évoluer ce système hautement multimédia en fonction de ses besoins (les périphériques sont automatiquement reconnus à l'installation). S'il fallait encore rassurer le consommateur sur la pérennité de ses investissements, une carte PowerPC (PowerPC 601 à 60 MHz, 4 000 F) permettra l'évolution future de la bestiole. Côté Risc, les nouveaux Macintosh 6100/66. 7100/80 et 8100/100 améliorent leurs performances grâce à l'augmentation des fréquences d'horloge et une mémoire cache de niveau 2 intégrée en standard. Le 6100 (PowerPC 601 à 66 MHz, 8 Mo

Apple le faire

Ca ne chôme pas chez Apple en cette nouvelle année! La gamme Power Macintosh, la lune de miel avec IBM/Motorola, la technologie Power Mac licenciée et la plate-forme multimédia Power Player avec Bandai constituent l'actualité trépidante de la firme de Cupertino.

de RAM, DD 350 Mo, 12 000 F HT sans écran) se destine principalement aux applications bureautiques pleine puissance. Le 7100 (PowerPC 601 à 80 MHz, prix supérieur à 20 000 F HT) fait la fierté d'Apple puisque, selon les derniers tests, ce serait l'ordinateur personnel le plus rapide du marché: plus véloce qu'un Pentium 100 MHz! Avec le 8100 (601 à 100 ou 110 MHz) encore plus speed, Apple répond aux attentes des gloutons de la performance (PAO, calculs scientifiques, traitement de l'image) pour des budgets supérieurs à 30 000 F. Ces Power Macintosh se caractérisent par des fonctionnalités évoluées en multimédia et communication. Sur ces modèles, QuickTime offre une restitution vidéo de 24 images par seconde avec du son de qualité CD audio. En plus, un connecteur DAV permet d'accéder aux fonctionnalités audiovidéo natives : les développeurs peuvent concevoir des cartes beaucoup moins chères. Ainsi, une solution de visioconférence à 20 000 F existe-t-elle pour deux postes (cartes Meet-Me développées par la SAT). Le processeur est aussi tellement puissant, qu'il peut gérer une partie des fonctions de communication via le connecteur Geoport, ce qui réduit d'autant l'électronique et le coût des modems (1 000 F).

Le meilleur des mondes

Apple a fait une expérience étonnante dans ses laboratoires ultra secrets de Californie. Soumis à des pressions énormes et bombardés de radiations, un PC et un Power Mac ont donné naissance au premier modèle hybride. Autrement dit, on peut adjoindre à un Power Mac une carte PC (DX2/66 de chez Intel inside) et faire coexister les deux environnements. L'avantage supplémentaire, outre le gain de place, est le partage des périphériques. Il est aussi prévu de connecter deux écrans pour ceux qu'une telle promiscuité pourrait encore choquer. La machine Dos





Les premières applications pour Pippin (Rebel Assaut et un jeu éducatif)



compatible, composée d'un 6100 et de la carte PC, devrait sortir fin janvier pour un prix avoisinant les 15 000 F.

Ce qui m'amène tout naturellement à vous parler de l'alliance Apple/IBM/Motorola qui file bon train. Aujourd'hui, si on fait le bilan du lancement des Power Mac, force est de constater que le succès commercial a été au rendez-vous. C'est aussi la première fois, dans la courte histoire de la micro-informatique, que l'on assiste à un changement de technologie aussi radical qui réussit (d'ores et déjà 400 applications optimisées pour le PowerPC sont disponibles). Du coup, les trois larrons reconduisent leur partenariat et annoncent, pour 1996, la sortie d'une nouvelle plate-forme. Le nouvel engin se veut encore plus polyvalent, puisqu'il pourra faire tourner aussi bien Mac OS que Windows NT ou OS/2. Une sorte d'esperanto des plates-formes.

IBM travaille sur sa machine à base de PowerPC qui sera à même d'accueillir OS/2 Warp. Même si aucune licence n'a été vendue à IBM, on peut imaginer que Big Blue pourrait vendre des ordinateurs avec Mac OS. Non mais, où va-t-on là? C'est que les acteurs de la scène informatique se serrent les coudes en ce moment. L'affaire des "Pentium buggés" a eu un effet négatif sur tout le marché. On a semé le trouble, le doute chez le grand public qui ne fera plus confiance comme avant aux sacro-saints ordinateurs. Instant philosophie.

Pippin fait Bandai sec

"Compatible PC", voilà un terme qui fait partie du vocabulaire courant. Désormais, on pourra aussi parler de compatibles Mac, puisque Apple, pour la première fois, a licencié sa technologie à des tiers. Power computing, une start up californienne dont Olivetti détient une partie du capital ("start up"= société qui vient de se créer), va se lancer dans la fabrication de compatibles Power Macintosh. Décidément, ça bouge drôlement en ce moment sur la côte Ouest. Pourtant, l'annonce qui touche plus encore le monde ludique associe Apple au géant du loisir japonais : Bandai. Depuis près de trois ans, la firme américaine planche sur la conception de la plate-forme multimédia du futur : Pippin (personne n'a pu me dire ce que veut dire ce mot. Moulinex, l'érudit de la rédaction, avance une référence à Bilbo le Hobbit. Oui... Oui : Pippin, Bandai, Hobbit ca a l'air de coller...). Bref, comme pour la 3DO, Pippin est un ensemble de spécifications techniques, et Bandai en

réalisera la première industrialisation fin 1995 sous le nom de PowerPlayer. Le bébé se présente bien puiqu'on trouve, au cœur du système, un processeur Risc PowerPC 603 64 bits et un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse (voir l'encadré pour l'intégralité des caractéristiques). Plus qu'une simple console de jeu, Pippin va accueillir en son sein des logiciels éducatifs, de loisirs, de gestion domestique, et permettra l'accès aux autoroutes de l'information. Évidemment, Bandai (numéro un de l'industrie du jouet et producteur de près de 70 % des dessins animés de la télévision japonaise) publiera de nombreux titres sur CD-Rom.

Selon Eric Chaniau, responsable Marketing d'Apple France, les fées qui se sont penchées sur le berceau du Power Player l'ont doté de beaucoup plus d'atouts que la 3DO. Les applications Power Mac tourneront sur Pippin après quelques modifications, et les logiciels conçus pour Pippin s'exécuteront tels quels sur Power Mac (car le système logiciel du Power Player est un sous-ensemble de Mac OS). D'ores et déjà, Apple s'attend à ce que plus de 50 titres soient disponibles dès l'introduction de la machine. J'allais oublier une information non dénuée d'intérêt : le Power Player devrait être commercialisé au prix indicatif de 500 \$ (ce qui nous donne approximativement 3000 F au cours actuel du brouzouf).







Power Macintosh 8100/110

Les spécifications techniques de Pippin

Matériel

 Processeur Risc PawerPC 603 codencé à 66 MHz (64 bits, orchitecture super scoloire à trois instructions por cycle d'horloge, double coche-mémoires indépendonts 8 Ko pour les données et 8 Ko pour les instructions, unités de traitement à virgule flottonte simple et double précision oux normes IEEE)

 - 6 Mo de mémoire vive portogés entre le système (RAM) et lo vidéo (VRAM) combinés por orchitecture ovoncée

 Lecteur de CD-ROM quodruple vitesse (600 Kols): support des CD-Audio stondord, CD+, disques vidéo MPEG (nécessite le décadeur MPEG optionnel)

> - Slots d'extension mémoire paur borrettes 1, 2, 4 au 8 Ma

- 4 Mo de mémoire morte (ROM) - Mémoire SRAM souvegordée pour enregistrement

des informotians - Vidéa : modes vidéo 8 et 16 bits pour officher de 256 ò plus d'un million de couleurs, double mémoire écron

plus d'un million de couleurs, double mémoire écron pour des onimations plus fluides, sortie vidéo composite ou stondard NTSC et PAL, sartie

S-Video (Y-C), sortie moniteur type VGA (640 X 480), vidéa extensible jusqu'ò 16,7 millions de couleurs

 Audia: une entrée pour échontillonnoge en 16 bits stéréo, deux sorties stéréo 16 bits de quolité CD.

- Communication: connecteur Geoport

- Monette de jeu : jusqu'ò quatre joueurs simultanés connectés por Apple Desktop Bus (ADB), gestion des claviers et souris ADB stondord (disponibles en option)

- Entrée/Sortie : deux ports série

- Cannecteurs d'extension occessibles oux utilisoteurs : stondord PCI permettont l'ojout de lecteurs de disquettes, disques durs, occélérateurs graphiques, cartes de compression/décompression en temps réel (cadec)... (disponible ultérieurement)

Looicie

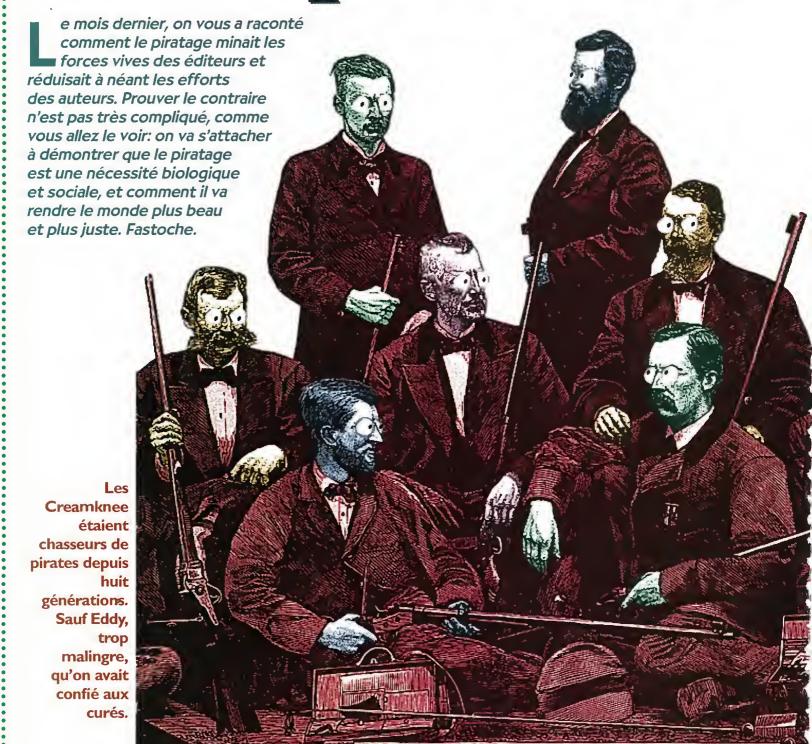
- Système d'exploitotion dérivé de Moc OS: intègre QuickTime 2.0 et une version optimisée paur PawerPC de QuickDrow, occupotion mémoire réduite (suppression de certoines fonctions de Moc OS inutilisées)

- Gestion du système d'explaitotian CD intégré oux programmes CD : système de démorrage ò portir du disque CD-Rom,

mise à jour du système Pippin por CD-Rom
- Mémoire morte (Rom) : émuloteur Motorolo 68xxx,
boîte à outils Mocintosh camplète, polices de coroctères
locolisées, occupation mémoire système réduite en Ram.



Et si le piratage était indispensable



QU'EST-CE QUE LE PIRATAGE?



Il est beaucoup plus facile d'être pirate de nos jours que du temps de Barbe Noire. À vrai dire, ne pas pirater demande des nerfs

d'airain et surtout une vigilance de tous les instants. On est pirate lorsqu'on...

- copie un programme informatique,
- donne un programme,
- vend un programme sans reverser de droits d'auteur aux ayants-droits,
- copie, donne ou vend un disque, un film, un livre...,
- porte un faux Benetton, Cartier, Vuitton...,
- utilise, vend ou achète un décodeur
 Canal Plus pirate,
- regarde la télé sans payer la redevance,
- entre sans y être invité dans un service télématique privé,
- pille des navires, détourne des avions,
- donne ou prête un magazine,
- met un disque trop fort, ce qui permet aux voisins de l'entendre,
- écoute, avec un radio-scanner, des conversations privées,
- se branche sur la ligne téléphonique du voisin, etc, etc.

Il y a de grandes chances qu'en lisant "donne ou prête un magazine", vous ayez pensé "eh, oh, faut pas exagérer", et qu'en lisant "écoute des conversations privées", vous ayez pensé "ah oui, ça c'est normal". Pourtant, il s'agit bien de piratage dans les deux cas. Ce qui prouve qu'il y a différents degrés qu'il convient d'analyser séparément.

Ou alors, si vous préférez traiter le problème globalement, comme vous avez déjà forcément prêté un magazine ou un livre à un copain, hop: prison! Vous aurez tout le loisir nécessaire pour vous familiariser avec la nuanciation.

PRENONS UN EXEMPLE AU HASARD



Nous allons bien sûr étudier le cas du piratage des jeux vidéo. De tous ceux évoqués plus haut, et en excluant ceux qui socia-

lement tolérés comme le prêt d'une cassette ou d'un magazine, c'est probablement le plus répandu.

De plus, c'est indéniablement le plus tentant et le plus facile. Il est évident que si vous vous trouvez chez un copain et qu'il vous propose de vous "filer" une copie d'un programme compliqué et une copie d'un jeu, vous prendrez le jeu, ne serait-ce que parce qu'il faut bien souvent un manuel compliqué pour se servir d'un programme "sérieux". C'est quasiment aussi facile que d'enregistrer la radio sur une cassette (autre forme répandue de piratage, que d'ailleurs personne ne songe à freiner, si ce n'est la timide taxe sur les cassettes vierges de l'Etat, reversée à la SACEM).

QUI SONT LES PIRATES?



Le professeur Johnson, de l'université du Massachussetts, distingue cinq espèces de pirates. Vous les trouverez décrites dans

les divers encadrés. Notons qu'il existe des espèces qui ne sont que des familles: par exemple, le collectionneur, qui veut absolument avoir tout ce qui sort, n'est qu'une sous-espèce du militant ou du curieux. Les sociétés, qui piratent quelques logiciels utilitaires, font partie des militants, des profiteurs passifs, ou des curieux.

Pour le "militant", on ne peut pas faire grand chose. Il existe dans tous les milieux, dans toutes les couches sociales. Il est simplement mal dans sa peau et cherche un exutoire à sa révolte, sans pouvoir jamais l'exprimer. À ce niveau, ce n'est plus un problème de piratage, mais un problème psychologique ou social.

Le "curieux", finalement, n'est qu'un autodidacte qui finira par servir le milieu dans lequel il évolue. La société n'est pas capable de subvenir à son éducation (jusqu'à présent, il n'y a toujours pas d'école de créateur de jeux vidéo, même si des éditeurs français en ont le projet), alors il s'en charge tout seul. Mais là encore, il n'y a pas assez de curieux pour mettre en danger l'industrie informatique.

Est-il besoin de préciser que le "coupable occasionnel" n'est pas non plus une véritable menace? Il est fondamentalement honnête et achète scrupuleusement ce dont il a besoin. Il s'achète le jeu en double lorsqu'il veut y jouer en réseau. Non, ce n'est décidément pas là qu'il faut chercher les manques à gagner abyssaux dont parlent les éditeurs.

Bon, le "pas au courant" y contribue, lui. Mais une fois de plus, s'agit-il d'un problème lié au piratage, ou un pro-

LES ARGUMENTS DES PIRATES

• Les jeux sant trop chers et les éditeurs s'engraissent.

C'est vrai, mais d'une part, c'est pas interdit, c'est même la règle du jeu libéral. Si-on s'en tenait à cet argument, on ne paierait pas ses factures Télécams, parce que eux aussi, iis s'engraissent, figurez-vaus. Et an ne paierait pas nan plus les ardinateurs, parce qu'IBM et Apple ne sant pas à plaindre. Et an ne paierait pas le pain, parce que les baulangers ant suffisamment de thune camme ça. D'autre part, les Ralls-Rayce sant chères aussi, et ce n'est pas paur ça qu'an les vale (c'est vrai que c'est plus dur de voier une Ralls que de capier un jeu).

Enfin, à partir de cambien peut-on décider qu'un éditeur s'engraisse? Le pirate qui utilise cet argument prend-il bien sain de vérifier les camptes de chaque éditeur qu'il spalie, afin de s'assurer qu'effectivement il est "trop riche"? Ne capie-t-il que des jeux d'éditeurs riches, en achetant ceux des petits éditeurs? Si ce n'est pas le cas, san argument n'est qu'un prétexte. C'est un voleur de base qui se prend paur un justicier: la pire espèce.

- Aujaurd'hui, les éditeurs mettent une heure de san et de vidéa, mais le jeu en lui-même est nul. Beau, mais chiant. Ban, c'est un peu vrai. Mais c'est aussi le cas paur taut le reste: les chants grégariens sant beaux mais chiants, c'est pas pour ça qu'on les pirate. Les bauquins sur la renaissance italienne sont beaux mais chiants, an ne les phatacopie pas pour autant. Ça ne justifie en aucun cas le piratage.
- On n'utilise qu'une toute petite partie des lagiciels qu'an utilise.

Ça, c'est très vrai, mais ça ne vaut que paur les lagiciels prafessiannels. Ceux qui utilisent cet argument paur capier des jeux jauent sur l'amalgame.

• Taus les éditeurs sont des anciens pirates.

C'est un peu vrai, mais: et alars? Quand un flic arrête un truand, est-ce qu'an vérifie d'abard qu'il n'a jamais rien fait de mal, genre griller un feu rouge au prêter un magazine? Danc: de quai je me mêle?

• Le piratage fait marcher le cammerce des disquettes vierges, des revendeurs, des fabricants de machines... À candition de ne considérer que le chaix "Je pirate au rien". Si on cansidère "Je pirate ou j'achète", le cammerce marche bien mieux quand an lui danne 400 francs que quand an lui danne les cinq au six francs d'une disquette. Car jusqu'à preuve du cantraire, le piratage n'est pas une abligatian. C'est de la mauvaise foi

· Les protés sant chiantes.

Là, paur le caup, c'est vrai. C'est aussi désagréable que de se voir demander ses papiers par un flic, son ticket dans le métra, et sa carte grise en vaiture. Mais c'est la saciété qu'il faut changer, pas spécifiquement les jeux vidéa. Rappelans que paur changer la saciété, il suffit de vater.













LES ARGUMENTS DES EDITEURS

• On prend des risques finonciers.

Eh, oh, c'étoit vrai il y a un paquet d'années, ça. Quand Nintenda sart Dankey Kang Cauntry, le risque financier est très exactement de zéro. Quand un éditeur sart un licence de Schwarzy, le risque est nul. Seuls les petits éditeurs peuvent légitimement utiliser cet argument. Mois ce sont les gros qui l'utilisent le plus.

• On ne fait pos assez de ventes.

Attends, ah! On n'est plus en 85! Le marché des jeux vidéo est plus impartont que celui du film, aujaurd'hui. Ça me rappelle les éditeurs de cassettes vidéa qul, à l'opporitian de la vidéo ou début des onnées 80, vendaient les films entre 800 et 1800 froncs (authentique!) et s'étannaient d'être piratés. Aujaurd'hui, ça coûte entre 100 et 150 francs, et le piratage est devenu négligeoble.

• Il est juste qu'un auteur tauche une juste rétributian de san travail.

Certes, et ce n'est pas naus qui le cantesterons. Mais les programmeurs de Doom qui s'achètent plusieurs Testorosso, est-ce que c'est une juste rétribution par rapport au travoil fourni? Est-ce que votre boulonger ne travoille pas tout oussi durement, sincèrement et honnêtement que les programmeurs de Daom? L'argument est discutoble à l'infini, et durera tont que l'affre et la demande ne seront pas équilibrées.

• On investit énarmément dons la recherche et le développement.

C'est une monière élégonte de dire qu'ils investissent blen souvent dons le clinquant, l'embolloge, lo pub, les séquences vidéo avec des octeurs vivonts et qui caûtent cher, bref, lo frime. On préfèrerait qu'ils investissent dans des petits créateurs qui fant des jeux extrêmement intéressants, même s'ils ne sant pas beaux. Et ça caûte mains cher, en plus. Ça leur permettrait de baisser le prix des jeux, sûrement. Mais tont qu'an ochètero ce qui brille le plus, ils continueront à investir dans le brillant. Logique.



blème social? C'est quelqu'un qui de toutes façons cherchera toujours à gruger un peu, et qui, s'il se fait choper, négociera sa peine avec le tribunal. C'est comme ça, c'est son caractère. Sur l'ensemble du piratage, quel pourcentage vient des "pas au courant"? Probablement pas énorme, pour une très bonne raison: la majeure partie du piratage vient de la cinquième catégorie. Le "profiteur passif". C'est lui, le gouffre! Et c'est de lui, et de lui uniquement, que nous allons parler. Pour le coup, avouons sans vergogne que nous en avons tous fait partie à un moment ou un autre. Même les meilleurs d'entre nous, qui achètent beaucoup de ieux, se laissent aller à copier de temps en temps les softs moins bien protégés que les autres. S'ils étaient bien protégés, les copierait-on? Non, bien sûr. D'où le côté "passif". On profite d'un état des choses, et si cet état change, ma foi, on s'adaptera. Il faudra payer? On paiera. En attendant, on est pas obligé de payer? On paye pas.

OU EST LE PROBLÈME?



Le problème, c'est que les éditeurs ne sont pas contents du tout et prétendent que chaque jeu piraté représente un

manque à gagner. Autrement dit, ils soutiennent la thèse selon laquelle un individu X ayant copié un jeu Y, l'aurait obligatoirement acheté s'il n'avait pas pu le copier. Pour se convaincre du contraire, je vais en appeler à votre bonne foi. Je sais bien que, plus jeune, il vous est arrivé de copier des jeux. Objectivement, franchement, la main sur le cœur, si le piratage avait été impossible, les auriez-vous TOUS achetés? Certainement pas, pour la simple raison que vos portefeuilles ne sont pas extensibles à l'infini. Le manque à gagner théorique est donc à tempérer pour obtenir le manque à gagner réel. Mais, même s'il est inférieur au théorique, le manque à gagner réel existe pour de vrai. Que faire?

QUE FAIRE?



Ah ça!

Finalement, le piratage n'est que le symptôme d'une inadéquation entre l'offre et la demande. Nous avons, d'un côté, l'offre:

un grand magasin vide, dont les rayons sont bourrés jusqu'à la gueule de marchandises toutes plus alléchantes les unes que les autres, et pas un seul gardien en vue, pas de caméras, pas de vigiles, pas de barreaux aux portes. Si on pique un truc sur un rayon, on peut sortir sans être inquiété.

Il ne
fallait
pas
parler
des
pirates au
cousin
Breathkipper,
ça le mettait dans
une de ces
rognes!



LE MILITANT

Il pirote porce qu'il refuse de filer de lo thune ò des éditeurs qui s'engraissent de tautes façans. Il ourait pu taut oussi bien se lancer dans le trafic de décodeurs Canal Plus pirates, au de fausses montres Cortier. Souvent, il vend ò 800 froncs des téléphones-répandeur made in Taïwan par le biois de petites annonces. En temps de guerre, il seroit "prafiteur de guerre": c'est celui qui détrousse les codovres, détruit les stocks des autres pour vendre le sien plus cher, trafique les tickets-ratian, etc. Camme les militants de taus bords, an le recannaît oisément à ce que ses arguments sont du premier degré. C'est lui qui revend les progrommes qu'il capie, ne serait-ce que par principe. Ou plus exactement, pour lo thune, mois il ne l'ovouera jamois: il fait passer so malhannêteté pour un cambot saciol.

LE CURIEUX

Il claque, de tautes façans, taut san fric dans sa passian. Il pirate, certes, dans la mesure aù il utilise des lagiciels qu'il n'a pas payés; mais il est capable de "déplamber", c'est-à-dire de faire sauter les "verrous" d'un programme protégé. Ce n'est pas le cas, bien lain de là, des autres types de pirates. Le curieux baigne dans san milieu, à tel paint qu'il finit en général par y travailler. Je me sauviens du cas très particulier de cet ami qui avait piraté le lagiciel (un assembleur-désassembleur) qui lui permettait de déplamber les jeux; il entretenait une carrespandance suivie avec l'auteur du désassembleur, à qui il avait annancé taut de ga: "j'ai copié vatre programme, je l'achèteral quand il sera parfait, c'est-à-dire larsque les points suivants seront résalus"; suivait une impressiannante liste de bugs et de carrectians. L'auteur, n'ayant jamais trouvé persanne de meilleur pour lui débugger san programme, accueillait avec gratitude ces canseils de pirate et incarparait scrupuleusement tautes les madificatians demandées. La carrespandance entre eux a duré plusieurs années. Aujaurd'hui, il travaille camme développeur paur une grosse boîte d'informatique allemande. Salut, la Tsune.

C'est précisément ce que reprochent les éditeurs aux pirates: de se servir sur des rayons non surveillés. C'est vrai que c'est pas beau. C'est vrai que si on était tous solidaires les uns les autres, si on avait tous envie d'améliorer le sort commun, on irait payer les marchan-

dises à la caisse. Mais c'est oublier la nature humaine, et la facilité avec laquelle on cède à la tentation. Oui, mesdames et messieurs les jurés, j'appelle mon témoin à la barre: Adam, le premier couillon à avoir cédé à la tentation.

Oui, il a été puni. Mais on ne peut s'empêcher de penser que c'est un peu dégueulasse de la part de son

patron, de lui avoir inculqué la tentation, et de le tenter ensuite. C'est un peu comme quand on emmerde un animal jusqu'à ce qu'il vous morde, et qu'on le frappe ensuite parce qu'il vous a mordu.

Peut-on en conclure que les éditeurs se comportent de façon dégueulasse parce qu'ils nous tentent? Sûrement pas. À l'inverse du patron d'Adam, eux ne sont pas tout-puissants, ils ne peuvent

pas choisir le marché dans lequel ils évoluent, et surtout, ils ne peuvent pas aller plus vite que la technologie. Pirater une cassette, c'est facile. Une disquette, facile. Un CD ou une cartouche, c'est déjà plus dur. Mais quand on sera tous branchés sur des réseaux et que la notion de "support" aura enfin disparu, qu'on pourra payer à l'utilisation et non pas une licence globale pour un programme entier, ce jour-là, le piratage disparaîtra.

D'un autre côté, nous avons la demande. Elle est énorme. Car c'est le tropisme humain le plus noble qui consiste à s'améliorer, apprendre, progresser. Et on le sait bien, l'informatique est un progrès aussi considérable pour la connaissance humaine qu'a pu l'être l'imprimerie en son temps. Chaque logiciel utilisé (qu'il soit piraté ou non) fait progresser celui qui l'utilise, et partant, le reste de la communauté. D'ailleurs, c'est peut-être là l'argument le plus fort

en faveur du piratage (ou du moins, de la clémence envers les profiteurs passifs): comment serait le monde aujourd'hui si les éditeurs avaient réussi à supprimer le piratage?

Il serait exactement comme il était il y a quinze ans. Pas d'ordinateurs dans les banques, dans les postes, dans les écoles, peu d'informaticiens... Le piratage, au début, a favorisé la vente

LE COUPABLE OCCASSIONNEL

C'est en général quelqu'un qui ne cannaît pas très bien l'infarmatique. Larsqu'an lui prapase un jeu capié, il fait une maue dubitative, accepte la capie, l'essayera par palitesse, mais l'effacera dès qu'an a le das taurné. C'est pas san truc, il n'y cannaît rien, il ne sait pas trop camment an repère qu'un jeu est "piraté" au nan, il a un peu peur de se faire gauler, et c'est plus de san âge. Parfais, il accepte un pragramme par nécessité, mais sauvent un utilitaire, paur une seule utilisatian très précise, et il s'empresse de l'effacer dès qu'il a fait ce qu'il vaulait faire. Vaus l'aurez campris, en général, le caupable accasiannel n'est pas "né" avec les ardinateurs; il est de la génératian de nas parents.

des machines (on se souvient qu'Apple a joué cette carte à fond), à un point qu'il est difficile de concevoir aujourd'hui. Tous les gens qui dirigent aujourd'hui des entreprises informatiques ont piraté il y a dix ou quinze ans. Tous ont fait leurs premières armes comme ça, parce qu'à l'époque on ne pouvait pas faire autrement. Il y avait trois magasins d'informatique en France, qui ne vendaient que peu de produits; on était obligé de passer par les copains pour avoir n'importe quoi.

C'est le piratage, et le piratage uniquement, qui a favorisé l'explosion de l'informatique. C'est le piratage qui a créé des utilisateurs qui, en fin de compte, finissent par acheter des logiciels.









LE PAS AU COURANT

Camme san nam l'indique, il n'est pas au caurant qu'il est censé payer. Dis danc, il ne paye pas l'air qu'il respire, paurquai paierait-il les safts qu'il utilise? Il vit de tautes façans dans un système écanamique parallèle. Il paye san plambier au nair, fait réparer sa bagnale par un pate mécanicien à qui il rend d'autres services par ailleurs, tente de négacier un rabais sur sa facture EDF en discutant une heure au guichet ("Allez! Caupans la paire en deux: je paye les 274 francs, mais vaus me faites cadeau de l'abannement. Eh, je suis un client fidèle, quand même!"). Quand an lui dit: "tiens, j'ai décauvert un nauveau jeu...", il sart une disquette et réplique instantanément: "t'as qu'à me le mettre là-dessus. J'les ai eu à 1 franc cinquante, les disquettes, par un pate au Canada, t'en veux? Mais faut les prendre par mille".





Vous me direz: ok, c'était valable il y a quinze ans, mais maintenant? Si on supprimait le piratage? Si les éditeurs finissaient par toucher effectivement ce manque à gagner qu'ils réclament? Le mois dernier, Marcel Lévy indiquait que ce manque à gagner s'élève à 7 milliards de francs en 1992 en France uniquement. Si les éditeurs (attention, souvenez-vous que l'informatique et plus particulièrement les jeux vidéo sont DÉJÀ l'un des plus gros marchés mondiaux) avaient touché cette somme, tous les autres corps de métier auraient eu un manque à gagner de... ben, 7 milliards, justement. Je ne suis pas sûr que ce soit économiquement très judicieux.

Finalement, je vais vous dire ce qu'on enfin adaptée à la demande.

utilisateurs qui, en fin de compte, finissent par acheter des logiciels".

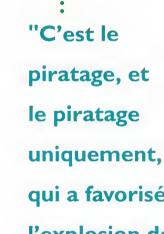
LA CONCLUZE

va faire pour résoudre ce problème, si vous êtes d'accord. Tout doucement, sans à-coups, on va passer au paiement "à la carte". On paye l'essence qu'on utilise, on paye l'électricité et on paye son pain de manière détaillée et non pas globale. Quelqu'un qui utilise plus d'électricité qu'un autre paye plus. Il n'est pas normal que quelqu'un qui finit un jeu en une heure le paye aussi cher que quelqu'un qui met douze heures pour en venir à bout. Le jour où les logiciels seront tous disponibles sur des réseaux, le jour où on pourra utiliser absolument tout ce qu'on veut et où les heures d'utilisation seront directement imputées sur une facture globale, comme les Télécoms, puis reversées aux ayant-droits, ce jour-là, le piratage disparaîtra parce que l'offre se sera

D'ailleurs, personne ne s'y trompe: les éditeurs, et même les différents services judiciaires chargés de ce secteur, n'attaquent que les "militants" qui vont jusqu'à distribuer ou vendre des copies parfaites des programmes, incluant le mode d'emploi, les hologrammes et tout le bataclan, et les "pas au courant", comme les grosses entreprises et les ministères qui utilisent plusieurs centaines de copies du même programme.

Les autres formes de piratage, circonstancielles, contribuent à l'amélioration de notre société. Merci de ne pas mettre tout le monde dans le même sac...





qui a favorisé l'explosion de l'informatique.

C'est le

piratage qui a

créé des

VOTRE JEU 48 H **CHRONO** EN () 73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 73.60.00.17



AMIGA

COMPILATIONS

AM PC CD CHARME

Nouveautés CARTON ROUGE vf...... 289 T.F.X 1200......329

paible

contactez-nous pour disponibilit
3D MASTER GOLF 169
ALADDIN 1200 249
APOCALYPSE 199
APOCALYPSE 199 ARMOUR GEDDON 2 189
BANSHER 1200 249
BENEATII a steel sky vf 289
BENEATII a steel sky vf 289 BONANZA BROS 69
BRIAN THE LION 199
CANNON FODDER 2 239
CARLOS 189
CIVILIZATION 289
CLUB FOOT MANAGER 289
D - DAY 6JUIN 44 vf 299
D - DAY 6JUIN 44 vf 299 DARKMERE vf249
DETROIT of 299
DISPOSABLE HEROE 189
ELFMANIA
ELFMANIA
F 117 A 269
F 117 A
GLOBAL GLADIATORS 139
HEIMDALL 2 vf
INDY 4 ARCADE vf 69
K 240 vf
KICK OFF 3 EUROPEAN 269
K 240 vf
LEGACY OF SORASIL249
LORDS of the REALM vf 299
LOTUS TURBO TRILOGY249
NRJ 3 440
OSCAR 189
PERIHELION189
RED ZONE
RISE of the ROBOTS 329
ROBINSON REQUIEM vf., 279
RUFF & TUMBLE 249
SIERRA world cup 94 219
RUFF & TUMBLE
STAKLORD VI 269
STREET FIGHTER 2 189
STORMBALL 69
SUBWAY 2050 1200 269 SUPER STARDUST 269
SUPER STARDUST269
THEME PARK VI
THE SETTLERS vf 299 THE SHORTGREY vf 249
THE SHORTGREY vf 249
TORNADO vf
TOWER ASSAULT199
U.F.O vf 1200 269
UNIVERSE
VROOM + great courts 2 259 ZOOL 2 99
ZOOL 2 99
AMIGA CD-32

AMIGA CD-32 CANNON FODDER...... 249 CANNON PODBER. 249
ELITE 2. 189
RISE OF THE ROBOTS. 289
SUBWAR 2050. 249
contactez -nous pour connaître
notre catalogue de jeux

FUN RADIO 4	. 289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmin	gs/indy 4	l
WORLD CUP YEAR 94		349
goal / sensible soccer / striker / championship m	anager	
LORDS OF POWER	349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general	I / red ba	ron
AWARD WINNERS 2	. 289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snool	ker	
FUN RADIO 3 vf		289
monkey island / Indiana jones 3 / battle of britai	n / 1942	
LUCAS ARTS HEROES pe ou ed-rom	*********	349
indiana jones 4 vf / monkey island 2 vf / secret	weapons	
MIC MAC COMPILATION ed-rom		249
gods /magic pocket /cadaver/ speedball /x	enon 2	
		-

SOUND BLASTER

version	16 MCD	990F
version	16 basic	750F
version	AWE32 ASP	1890F

joystick THRUSTMASTER 620F FLIGHT CONTROL

+ CD-ROM F14 FLEET DEFENDER



CD-ROM PANASONIC 562B ⇒Double vitesse + interface 1390F

DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

KIT PUISSANCE 16 1990F

- ➡ SOUND BLASTER 16 CD-ROM PANASONIC 562B
 - DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

MAXI SOUND HP16 750F carte audio 16 bits multi-cd paire d'enceintes + microphone MAXI SOUND CD16 1990F carte audio 16 bits multi-cd+enceintes lecteur CD-ROM PANASONIC 562B + DRAGON LORE + ARMORED FIST + REBEL ASSAULT

AS1A	NDREA	M GI	RL 2	. 15
	NDE JUS			
	BLE BU			
	FORNIA			
COLI	ECTIO	M maior	(a1 a)	10
END	NGERI	D PITTO	CCI VI	10
ENDA	INGERI	· D	•••••	23
EKUS	disquet	ics	••••••	. 29
EXU	IICS PU	3 E	*********	.19
FORE	VER			22
нот	NASTY	AMA:	TEUR.	. 25
HOI	PICTUR ES CLU	ES	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	22
LADI	ES CLU	B POF	CER	28
LUST	Y LADI	ES		12
MAIN	STREE	T USA	٠	. 25
MEN	AGE A 3	3		. 22
NAST	Y NUR	SES		. 28
	MANIA.			
RAST	ERMAN	1		2.2
	AL ECS			
SEVI	JAL OB	CECCI	าง	24
CINE	ULLY Y	OTIBE	J.1	24
	ER GIR			
SUKI	EK UIK	F9	•••••	. 23
SUPE	RSTAR ET CHE	S Of be	orno	22
SWE	ET CHE	EKS	**********	. 15
TRAC	CY A LO	VE Y	ou	. 24
TREA	SURE (CHEST	•••••	. 24
	ERGRO			
VIRT	UALES	CORT	vf	44

PANASONIC 562B

Lecteur CD-RQM double vitesse

6[™] 950F+ DEMO

Wing commander 3 Little big adventure Magic carpet, etc...

CD-ROM TEAC quadruple vitesse 600k

1850F

CD LOISIRS

1886 Busines (Fig. 1880 d Busines Busi	88	S
200 PERSONNALITES	39	9
ANGLAIS aujourd'bui	3	9
APPLICATIONS windows		
ATLAS DU MONDE		
BALLADES mère l'oie	3:	
BIG BAND dinosaures vf	3	
CINEMANIA 94	5	
COUPES du monde foot	3.	
DINOS AURES	5	
INSECTES vf	4	
INSTRUMENTS musique		
JB PARLE L'ANGLAIS		ġ
JE PARLB L'ALLEMAND		
JE PARLE L'ESPAGNOL		
	3	
LA LEGENDE FERRARI		
MIC MAC CHAMPIGNAC		
MONDE SOUS-MARIN vf.		
MON 1er ATLAS vf	31	8
MON THEATRE magique.	3	4
MONET VERLAINE etc	2	4
ONCLE ARCIIIBALD		
PC CORPS HUMAIN vf		
VISTAPRO vf		
WINDOWS TOOLS 1		
WORLD ATLAS vf		
	-	

CD - ROM



contactez-nous pour disponibilité

ACES OF THE DEEP vf	34
AEGIS	28
AL · QADIM vf	28
ALONE IN THE DARK 3 vf.	35
ARMORED FIST	29
BATTLE ISLE 2 vf	34
BATTLB ISLB 2 sénario	22
BENEATH a steel sky vf	35
CHESSMASTER 4000 turbo	28
COLONIZATION vf	
COMANCIIE + mission 1&2	38
COMMANDER BLOOD vf	32
CREATURE SHOCK vf	.34
CYBERIA	
CYCLEMANIA	
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	
DARK LEGIONS	
DAWN PATROL vf	34
DAY of the TENTACLE vf	33
DRAGON LORE vf	34
DOOM 2	.38
DUNE vf + 7th GUEST	36
ECSTATICA	.30
FALCON GOLD	32
FIFA SOCCER vf	.28
FORTRESS DR RADIAKI	33
GABRIEL KNIGHT vf	32
GENESIA vf	. 28
GREAT naval battles 2	28
INFERNO	

INTERNATIONAL tennis vf. 369
IRON HELIX vf. 269
KING QUEST 7 vf. 339
KLICK AND PLAY vf. 279
KYRANDIA 2 vf. 299
KYRANDIA 3 vf. 299
KYRANDIA 3 vf. 299
LANDS OF LORB vf. 349
LEMMINGS 3. 299
LITTLE BIG ADVENTUREV 379
MAGIC CARPET vf. 379
MASTER OF MAGIC. 349
MEGARACE vf. 269
MYST. 389 PINBALL DREAMS deluxe. 269
PRIVATEER + STRIKE. 349
QUARANTINE. 289
RALLY vf. 249
REBEL ASSAULT vf. 369
RISE OF THE ROBOTS vf. 349
SAM & MAX vf. 349
SEA WOLF SSN21 vf. 349
SIMON THE SORCEREN vf., 349
SIMON THE SORCEREN vf., 349
STARLORD vf. 349
STARLORD vf. 369
STARLORD vf. 369
SYSTEM SHOCK vf. 369
SYS TEM SHOCK vf. 369
SYS TEM SHOCK vf. 369
TYX notice vf. 369 TFX notice vf......
THE HORDE vf..... THEME PARK vf. 319
TOP 50 JEUX dos ou win. 189
TORNADO + mission. 389
TRANSPORT TYCOON vf. 329
U.F.O vf. 329
ULTIMA VIII + speech vf. 419
UNDER KILLING MOON vf. 379
VOYEIIB

PC COMPATIBLES



Nouveautés

BLACKHAWK	49
KOKUM KA 50 3	49
LORDS OF MIDNIGHT 3 3	49
NCAA BASKET 3	29
PINBALL ILLUSIONS	1C
PIZZA TYCOON 3	49
RISE OF THE TRIADS 3	59
TIB FIGIITER vf 3	49
WOODRUFF vf 2	99
contactez nous pour disponibil	ité
1942 PACIFIC AIR WAR 3	319
ACES OF THE DEEP of	

contactez-nous pour disponibilité	
1942 PACIFIC AIR WAR 319)
ACES OF THE DEEP vf 349)
ACES OVER EUROPE vf 269	9
AL - QADIM vf 299	
ALADDIN 289	9
ANCIEN art of war in the skie269	9
ARMORED FIST299)
BATTLE ISLE 2 vf 34:	5
BENEATH A STEEL SKY vf 299	9
BREAKTIIRU199 BRUTAL SPORTS FQQT 99)
BRUTAL SPORTS FQQT 99)
CANNON FODDER 2 259)
CIVILIZATION vf 289)
CLUB FOOT MANAGER 329)
COLONIZATION vf329	9
COMANCIIE + mission 134	S
CYBER RACE vf226	0
D - DAY 6JUIN 44 vf 34:	
DAWN PATROL vf 349	9
DAY of the TENTACLE vf 339	
DELTA V 32:	5
DETROIT vf	9
DISCOVERY vf269	9
DOOM 2319	9
DRACULA22	J
DREAMWEB349 EARTH SIEGE329	,
ECSTATICA vf	
F 14 FLEET DEFENDER 29	,
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf 29	ž
FIELDS OF GLORY vf 289	ž
FIFA SOCCER vf 289	7
FLIGHT SIMULATOR 5 vf 349	Š
GABRIEL KNIGHT vf 269	ž
OABRIEL KNIGHT VI 205	ø

GRAND PRIX F1	199
GRAND PRIX F1	329
HEROES OF THE 357th	99
ISIIAR 3 vf	289
KLICK AND PLAYOR	350
KYRANDIA vf	289
KYRANDIA vf LANDS OF LORE vf LEISURE SUIT LARRY VI vf:	299
LEISTIDE SUIT LAPRY VI of	200
LEMMINGS 3	3 50
LE ROI LION	239 289
LE KOI LION	609
LINKSLORDS OF THE REALM vf	189
LOKUS OF THE REALM VI	349
MASTER OF MAGIC	349
MIGHT & MAGIC 4 et 5 vf	349
MORTAL KOMBAT	220
NASCAR RACING	299
OM SUPER FOOTBALL vf	220
ON STEP BEYOND	99
OUTPOST vf	329
OVERLORD vf	330
PINBALL DREAMS 2 data	100
DIDATES GOLD of	260
PIRATES GOLD vfPOLICE OUEST IV vf	100
OUL DANTENE	200
QUARANTINE	289
QUEST FOR GLOKT III VI	209
RAPTOR vf	289
RAVENLOFT vfRETURN of the PHANTOM	339
RETURN of the PHANTOM :	220
RISE OF THE ROBOTS	319
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	329
SHADOW CASTER nf	189
SIM CITY 2000 svga vf SIMON THE SORCERER vf	289
SIMON THE SORCERER of	130
STARLORD of	200
STARLORD vfSTAR CRUSADER	280
SYNDICATE vf	285
SYSTEM SHOCK vf	200
THEATRE OF DEATH	777
THEATRE OF DEATH	220
THEME PARK vf	227
THE SETTLERS vf	343
T.F.X nt	319
TORNADO vf + mission	349
T.F.X nf	329
U.F.O. vf	299
ULTIMA VIII vf	335
WADCDAFT	
TI ARCRAF L	349
WING ACADEMY	349 99
WARCRAFTWING ACADEMYWING ARMADA	349 99 249



COMMANDEZ 24H/24 CONSULTEZ LES NEWS GAGNEZ DES CADEAUX

NOMPRENOM	8
PRENOM	
ADRESSE	

TITRES

CENTURY SOFT BP 8

63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

CP.		.VILLE	•••••		***************************************
TEL	EPI IONE			*******	***************************************
	AMIGA 500	□500+extension	□ 500+/600	□1200	
_	DO 1 - 00411				Man =

PC AT 386/486 3"1/2 2mo 4mo VGA SVGA CD-ROM CHEOUE Certifie être majeur pour CD charme

CARTE BLEUE No..... Signature: JO 57 Date d'expiration :....

>		NOR	MAL	22F		
		COLI	SSIMO	30F	logiciels	
	livr	aison	garantie	48H	matériels	50
		CONT	THE DEA	COLL	DCEMENT	

+ port Colissimo 75F TOTAL A PAYER



Réalité le jour de

e tous temps, les adeptes de la micro-informatique ont toujours été attirés par la simulation, sur leurs bécanes, d'événements réels. Depuis l'antédiluvien "Fighter Pilot", paru sur ZX Spectrum (ça ne nous rajeunit pas !), les développeurs de jeux vidéo ont tenté d'approvisionner des hordes de fanatiques en sensations fortes, tentant encore et toujours d'améliorer le réalisme et la fidélité au monde qui nous entoure, dans leurs logiciels. Grâce à la formidable montée en puissance des ordinateurs "domestiques", et avec elle la spectaculaire progression de leur qualité graphique et de leur promptitude de calcul, nous avons vu surgir, mois après mois, des jeux toujours plus beaux, plus spectaculaires. Mais loin de se reposer sur leurs lauriers, bon nombre d'éditeurs avaient en tête une évolution bien plus étonnante encore, le paroxysme même de la simulation : la réalité virtuelle. Maintenant que nos ordinateurs disposent de capacités leur permettant pratiquement de rivaliser avec la photographie, le cinéma ou l'industrie du disque, il ne reste plus

qu'un pas à franchir, celui d'immerger totalement le joueur "dans" l'univers créé par sa machine au lieu de lui en donner l'accès à travers une fenêtre telle qu'un moniteur classique. Plutôt que de lui montrer son nouvel univers intégralement représenté dans un espace de 15 cm2, l'idée est de parvenir à tromper ses sens les plus élémentaires afin d'accéder à une authentique (ou presque) troisième dimension. Il y a deux ans encore, un tel exploit technologique nous apparaissait comme relevant de la plus fantaisiste fiction. Et pourtant, petit à petit, nous sommes passés de la théorie pure à la pratique. avec d'aussi imposants que coûteux systèmes destinés aux seuls professionnels ou millionnaires fantaisistes. Peu à peu, l'utilisateur moyen s'est mis à rêver de pouvoir un jour, lui aussi, disposer de tels instruments entre ses mains. En ce début d'année 1995, ce pari des plus insensé est sur le point de se réaliser : la sortie de périphériques tels que les casques de représentation tridimensionnelle virtuelle destinés au grand public. Certes, le prix d'un tel objet reste à l'heure actuelle assez onéreux, mais il demeure pos-

La révolution "Réalité Virtuelle" est en marche, et le moment où elle viendra tranquillement frapper à votre porte n'est plus qu'une question de mois! Depuis le temps que nous en rêvions, cela semble presque difficile à croire, et pourtant, c'est indéniable : les premiers casques RV "grand public" verront le jour très bientôt aux États-Unis. Comment fonctionnent-ils? Où se les procurer? À quel prix le rêve est-il placé? Ce sont les questions auxquelles nous allons tenter de répondre. Alors bonne lecture, et que votre année 1995 soit virtuelle!





sible à tout un chacun (suffisamment économe pour cela, s'entend) de s'offrir un voyage au sein de la prochaine révolution informatique, et cela sans bouger de chez soi! Gageons qu'avec le temps, la popularisation de tels périphériques permettra d'importantes baisses de prix, un casque RV ne coûtera alors pas plus qu'un simple moniteur ou une quelconque imprimante, et pourtant, que de champs d'application nouveaux il ouvrira, quelles sensations il procurera à son heureux possesseur! Dès lors, on peut aisément imaginer quels enjeux financiers représente un tel domaine, et combien la lutte pour la suprématie risque d'être féroce. Tant mieux, ce sont les consommateurs (vous et moi) qui en bénéficieront! Les deux "écuries" les plus avancées parmi celles engagées dans la réalité virtuelle aujourd'hui ont pour nom Forte Technologies et Cybermaxx. D'autres constructeurs sont certes présents sur ce créneau, comme Atari (eh oui !) ou Astound Technologies, mais tandis que le premier ne prévoit le lancement de son casque que pour la fin 1995, le second semble bien peu armé (résolution basse, aucune différenciation d'image entre les deux écrans LCD placés devant chaque œil, absence de restitution sonore) pour réellement venir jouer les trouble-fête. Tout devrait donc se jouer entre les deux premiers cités, et c'est sur eux que nous allons nous concentrer dans un premier temps. À en juger par votre courrier, c'est là un domaine qui vous passionne au plus haut point. Comme on vous comprend! Nous avons donc jugé utile de faire le point sur ce qui, concrètement, va débarquer chez vous, chez nous, et cela dès demain! Si vous êtes partants pour le voyage, attachez vos ceintures, nous allons maintenant effectuer un plongeon dans la galaxie RV!

FORTE TECHNOLOGIES - VFX

Parmi les deux principaux compétiteurs de la prochaine course à la standardisation pour ces périphériques d'un genre nouveau, les casques de réalité virtuelle, le moins dynamique n'a certes pas été Forte Technologies. Présents sur tous les salons de l'année à peine écoulée, les casques VFX I ont prouvé leur compatibilité avec des softs tels que Doom ou encore Flight Unlimited. Pour en savoir plus sur le sujet, nous avons interrogé Peter Matthews, directeur de la communication de Forte Tech.



Peter Matthews

il ne sera question de rajouter une

Joystick: Bonjour Peter, et merci d'avoir bien voulu répondre à nos questions. Entrons à présent dans le vif du sujet. Tout d'abord, de nombreuses rumeurs ont couru sur la nécessité d'acquerir une seconde carte vidéo afin de pouvoir exploiter le VFX I. Info ou intox?

Peter Matthews: Sans aucune hésitation, intox! En revanche, notre périphérique sera effectivement livré avec une interface à enficher dans un slot d'extension. Grâce à cette dernière, il n'y aura nul besoin de brancher et débrancher sans cesse votre moniteur, ce qui n'aurait pas été très pratique, convenez-en. Par ailleurs, nous développons également à l'heure actuelle de nombreuses autres extensions ayant trait à la réalité virtuelle (gants, joysticks, etc.). Cette carte vous laissera donc la possibilité de les connecter sur les ports série ou parallèle de votre machine sans interférer avec le VFX1. Du reste, il sera également possible de raccorder des scanners, modems ou autres à votre carte d'interface, ce qui revient donc à dire que cette dernière offrira de nouveaux ports d'extension sur votre PC. Mais en tout cas, jamais

deuxième carte VGA dans votre ordinateur pour exploiter le VFXI, contrairement à ce que j'ai entendu dire ici ou là. oy: Le VFXI a-t-il évolué depuis les prototypes présentés successivement au CES de Chicago et à l'ECTS ? P.M: C'est tout à fait exact. Notre nouveau système a été optimisé en terme de rapidité pour minimiser autant que possible le léger décalage entre les mouvements de tête de l'utilisateur et la mise à jour des images. De plus, nous avons également béaucoup progressé dans le domaine du confort. C'est là l'un des principaux reproches faits aux systèmes de RV, c'est pourquoi nous avons travaillé dans ce domaine. Il est

maintenant possible de modi-

fier facilement la distance sépa-

rant les yeux des écrans

LCD, afin que chacun puisse

effectuer les réglages à sa

convenance. Nous avons



aussi porté une grande attention à limiter au maximum le sentiment de gêne que peut provoquer un casque RV sur le nez ou le front. D'après de nombreuses sources indépendantes, notre système est de loin le plus confortable sur le marché (NDLR : À prendre au conditionnel!).

Joy: Comment comptez-vous vous assurer de la compatibilité du VFX1 avec les logiciels du marché? Avez-vous fourni aux éditeurs les drivers requis pour l'exploitation de ce dernier ?

P.M : Contrairement à la plupart des sociétés qui développent des produits concurrents aux nôtres, nous n'avons pas enfermé les éditeurs dans les frontières d'un driver spécifique, afin de ne pas en brider l'évolution. Nous avons bien entendu fourni des kits de développement à de nombreux développeurs, mais chacun est libre de réaliser son propre driver à sa convenance afin de l'intégrer au logiciel en question.

Joy: À ce propos, quels sont les éditeurs avec qui vous êtes en relation? Quels jeux exploitera le VFX1?

avec de nombreux éditeurs, tels que Psygnosis, Origin, Electronic Arts, Ocean, Lucas Arts, Microprose et Virgin. Je ne puis en revanche vous donner une liste exhaustive des logiciels dédiés en cours de développement, car comme je vous l'expliquais plus tôt, nous nous sommes contentés de donner des kits d'exploitation aux éditeurs concernés, ces derniers traaillant la plupart

'Le tandem VFX1/Cyberpuck pour

du temps dans des conditions de secret absolu pour des raisons évidentes de confidentialité. Des logiciels comme Flight Unlimited ou Magic Carpet sont toutefois prévus pour exploiter le VFX I.

oy : Quelle est à l'heure actuelle la résolution du VFX1 ?

P.M: Nous obtenons aujourd'hui, pour le VFXI, une résolution de 505 x 230. Mais encore une fois, comme nous ne voulions pas freiner l'évolution de notre système, nous avons passé des accords avec un fabricant américain d'écrans LCD nommé Kopin. Nous avons implanté sur le VFX1 un "viseur intelligent" (!), ce qui veut dire que l'utilisateur pourra aisément retirer les écrans en place pour les remplacer par d'autres, plus performants, sans avoir à changer l'ensemble du système. Grâce à Kopin, nous devrions être en mesure de proposer des résolutions allant jusqu'à 640 x 480 très bientôt, puis jusqu'à 1024 x 720 vers la mimars 1995.

Joy: Vous avez mentionné tout à l'heure de nouveaux périphériques de réalité virtuelle sur lesquels vous travaillez. Pouvons-nous en savoir plus sur ces derniers?

P.M : Tout ce dont je puis vous parler aujourd'hui est le "Cyberpuck". Le Cyberpuck est l'équivalent d'un joystick, quoique désolidarisé de toute base, que vous tiendrez librement dans votre main. Le tandem VFX I/Cyberpuck pourrait avantageusement remplacer le duo moniteur/joystick pour vos futurs jeux.

Joy: Quel sera le prix du VFXI, et quand sera-t-il disponible?

P.M : Il devrait voir le jour aux États-Unis peu après les fêtes au prix de 995 dollars (NDLR: à peu près 6 000 francs

Joy : Envisagez-vous de le rendre compatible avec d'autres standards que le

P.M : Nous adapterons peut-être le VFXI pour qu'il fonctionne sur Macintosh. Mais le PC est un standard que nous connaissons très bien, grâce à nos expériences passées. Nous avons par exemple développé la Gravis Ultrasound, et n'avons plus à faire nos preuves sur le marché des compatibles. C'est ce qui nous permet, du reste, ces contacts privilégiés avec les plus importants éditeurs de jeux aux États-Unis. C'est pourquoi nous nous concentrons pour l'instant sur ce marché où nous disposons d'une précieuse avance sur nos concurrents.

Joy: Merci.

Propos recueillis par Derek de la Fuente



rait remplacer le duo moniteur/joystick pour vos futurs jeux."

CYBERMAXX

Et voilà! À peine commencions-nous à nous faire à l'idée que le VFX1 allait devenir le nouveau standard des casques de réalité virtuelle à usage domestique, que se présente un sérieux challenger. Cybermaxx est une compagnie américaine dirigée par Kevin Koy. Dans l'optique de se lancer dans la jungle de la réalité virtuelle, Cybermaxx s'est doté, en la personne de Max Minkoff, d'un chef de projet particulièrement au fait de ce sujet. Ce dernier sort en effet tout droit de l'Université de Seattle, l'une des trois seules écoles au monde (avec celles du Massachusetts et de Caroline du Nord) à proposer un diplôme orienté sur la réalité virtuelle. Prestement promu "directeur de réalité virtuelle" (voilà un titre dont je n'avais jamais entendu parler auparavant!), Max Minkoff a sous sa responsabilité le développement du casque proposé par Cybermaxx. Pour obtenir plus d'informations, nous avons une fois de plus mis notre Tintin reporter – j'ai nommé Derek de la Fuente – sur la brèche afin qu'il rencontre Kevin Koy. Voici le résumé de leur conversation à bâtons rompus.



Kevin Koy

Joystick: Quel est à votre sens la signification des termes "réalité virtuelle"? Il semble qu'ils soient utilisés par un peu tout le monde et à tort et à travers.

Kevin Koy: En effet, plus le temps passe et plus nous détestons utiliser le terme "VR" tant il semble perdre de plus en plus de son sens. À notre avis, la réalité virtuelle se doit de réunir trois conditions que nous appelons les trois "l". Le premier signifie "Immersion" et est à mon sens comparable à ces films "écrans larges" que l'on peut voir un peu partout aux États-Unis. Vous obtenez avec ce type de film une réaction bien plus marquée de votre audience, vous voyez les spectateurs s'accrocher à leur siège lorsque l'image arrive au bord d'une falaise, etc. La raison de ce comportement tient dans le fait que leurs cerveaux sont trompés, placés en situation de croire qu'ils sont physiquement présents aux endroits où les emmènent les caméras. Pour cela, il faut que la vision de l'utilisateur soit stéréoscopique, que chaque œil perçoive une image aux perspectives légèrement différentes de l'autre, comme c'est le cas dans la réalité. Notre but est d'apporter ce "plus" aux industries telles que le cinéma, la télévision ou les jeux vidéo. La plupart du temps, quand vous entendez prononcer le terme "3D", il ne s'agit à mon sens que de "2D et demi", c'està-dire de projections tridimensionnelles sur un format en deux dimensions, comme un moniteur. Le terme "3D" ne s'applique vraiment que si votre périphérique est capable de reproduire pour vous les images dans leur vraie perspective.

Le second "l" représente l'"Interactivité", et c'est là une fonction-clé : la faculté du système de répondre aux mouvements que vous effectuez avec votre tête. C'est l'un des aspects dont nous sommes le plus fiers pour le Cybermaxx : sa rapidité de réponse. Pour être franc, il est même plus rapide que le système complet "Virtuality", alors que ce dernier ne coûte pas moins de 70 000 \$ contre 700 \$ pour le Cybermaxx (NDLR: il s'agit d'une borne d'arcade multi-joueur en réalité virtuelle où les joueurs doivent se tírer dessus dans une espèce de labyrinthe 3D. Il est cependant bien évident que le prix annoncé par Kevin est celui de la borne complète avec le pistolet et l'espace entouré de barrières sur lequel sont placés lesdits joueurs)! Le Cybermaxx fonctionne avec n'importe quel PC, qu'il s'agisse d'un 386 ou d'un Pentium. Enfin, le troisième "I" est l'"Imagination": autrement dit, les actions que vous pouvez réaliser avec le Cybermaxx ne sont limitées que par les logi-

Joy : Beaucoup d'utilisateurs de systèmes de réalité virtuelle se sont plaints

ciels qui en assurent la gestion.





de ressentir une importante fatigue visuelle, des migraines, voire le mal de mer après une utilisation prolongée. Comment comptez-vous remédier à ce problème sur le Cybermaxx ?

K.K. (NDPinky: Rassurez-vous, je prends ici la résolution ferme de m'interdire, durant toute cette interview, tout ieu de mot vaseux sur les initiales de Kevin Koy. Vous l'avez échappé belle!): Vous exposez ici en réalité deux problèmes différents : le mal de mer et la fatigue visuelle. Le premier d'entre eux est suscité par les sytèmes qui n'arrivent pas à rafraîchir les écrans LCD suffisamment vite pour suivre les mouvements de tête qu'effectue l'utilisateur. Mais c'est en réalité un faux problème! D'après les sta-



Les gens préfèreront regarder leurs programmes





tistiques réalisées sur les bornes Virtuality ici, à Chicago, on constate une personne malade tous les deux

compte du fait qu'une partie de Virtuality ne dure que quelques minutes et que la borne est ouverte au public toute la journée, cela nous donne un taux de réactions négatives bien inférieur à celui d'un bateau en mer. De plus, bon nombre de personnes qui entrent dans un parc d'attractions cherchent justement à éprouver les sensa-

ou trois mois. Si l'on tient

disais précédemment, le Cybermaxx est plus rapide que Virtuality, ce qui réduit encore les probabilités de malaise, et je ne pense pas que nous rencontrions le moindre problème sur ce planlà. Pour ce qui est de la fatigue visuelle et des maux de tête, ils proviennent de ce que la distance qui sépare l'œil de l'écran est trop faible, ce qui soumet ce dernier à rude épreuve. Pour y remédier nous avons développé une nouvelle technique révolutionnaire. Sans entrer dans les détails, sachez que bien que vos yeux soient en effet placés de manière très proche des écrans du Cybermaxx, le fait même que vous soyez censé regarder des objets placés à plusieurs dizaines de mètres élimine cette fatigue. Nous recommandons cependant que vous n'utilisiez pas votre casque pendant plus de 30 minutes consécutives, que vous fassiez des pauses entre ces sessions, mais il en va de même pour un moniteur classique.

en être malades! Comme je vous le

loy: La mise à jour des images sera-telle simultanée aux mouvements de la tête, ou procèdera-t-elle par étapes ?

En fait, tout mouvement doit être décom-

de l'utilisateur, ce qu'il fait à la vitesse remarquable de 30 fois par seconde (NDLR: de l'ordre de 33 millisecondes, donc). Mais il reste cependant la question de savoir à quelle vitesse le logiciel réagira-t-il pour adapter les images, c'est là une donnée sur laquelle nous n'avons aucun contrôle puisqu'elle dépend exclusivement des routines d'affichage développées par les programmeurs des softs exploitant le Cybermaxx. D'après les softs que nous avons pu essayer, si l'on tient compte du fait que l'exploitation d'un tel périphérique est toute nouvelle pour les éditeurs, il semble que les temps de réponse soient bons. La bêta de System Shock dont nous disposons est encore un peu lente, mais c'est parce que les routines n'ont pas encore été optimisées. Je suis cependant certain que l'on peut compter sur Origin pour améliorer cela très vite!

Joy: Vous annoncez le Cybermaxx comme compatible avec de nombreux standards différents. Comment l'interface casque/système se fera-t-elle, à l'aide de logiciels ou de cartes spécifiques ?

K.K: Dans la plupart des cas, par voie logicielle, les drivers étant une partie intégrante des jeux qui exploitent le Cybermaxx. Grâce à un adaptateur universel sur lequel nous travaillons actuellement, les différents modèles de Cybermaxx ne seront spécifiques que dans leur packaging, avec une présentation différente de la boîte selon le système concerné, qu'il s'agisse de Sega, Nintendo, Amiga, CDI, 3DO ou même de la PSX de Sony. En revanche, il faudra peut-être une "petite" (sic) carte d'extension pour les Mac. Le branchement du Cybermaxx sur un PC est très simple, il s'effectue par le biais du port VGA ou de l'un des ports RS232 (série). C'est



favoris à l'aide d'un casque plutôt que sur leur TV.

du "Plug and Play" (NDLR : littéralement, "branche et joue"), sans aucune carte à rajouter! Nous avons développé une routine spécifique qui permet d'afficher une vision stéréoscopique (les images retransmises sont différentes pour chaque œil) sans devoir ajouter une deuxième carte vidéo. Nous sommes vraiment très fiers de cette particularité et pensons avoir accompli un bond considérable dans les techniques de visualisation avec ce système! Puisque le Cybermaxx devrait être également compatible avec un téléviseur classique, nous pensons vraiment qu'il va révolutionner complètement le marché. Bon nombre de gens préfèreront certainement regarder leurs programmes favoris à l'aide d'un casque plutôt que sur leur TV.

Joy: Pourtant, la définition d'un Cybermaxx est tout de même bien en deçà de celle d'une télévision!

K.K : C'est exact, mais cela ne pose pas de problèmes. Ici, aux États-Unis, des milliers de gens investissent massivement dans des téléviseurs à écrans géants, alors que ces derniers ont eux aussi une définition moindre. Seulement, la taille de l'écran conditionne le sentiment d'immersion, et c'est cela que veulent les gens : se sentir le plus impliqués possible, le plus proches possible de ce qu'ils voient! De plus, la marge de progression technique d'un périphérique comme le Cybermaxx est bien plus importante que celle d'une télé, l'écart entre les deux va donc progressivement se réduire.

Joy: En doublant l'image pour la rendre stéréo, les systèmes de réalité virtuelle augmentent d'autant tous les calculs



que doit effectuer le microprocesseur. Ne craignez-vous pas que les jeux en RV soient trop lents?

K.K : C'est effectivement le problème majeur auquel nous sommes aujourd'hui confrontés. La plupart des jeux qui tourneront sur Cybermaxx devront être en basse résolution pour éviter que la machine ne soit dépassée par les événements. Bien sûr, si Myst pouvait être aussi rapide et fluide que Doom, ce serait fantastique, mais regardez un peu les réactions du public. Quelqu'un s'estil élevé contre la faible résolution exploitée par Doom, entend-on dire qu'il est trop pixellisé ? La plupart des gens aux États-Unis disent au contraire que c'est le meilleur jeu de tous les temps! Mais encore une fois, il ne s'agit là que d'un problème temporaire, car les ordinateurs deviennent chaque jour plus puissants. Si vous possédez un Pentium, les jeux seront plus rapides, plus fluides que si vous utilisez un 386. Les utilisateurs qui achèteront un nouvel ordinateur n'auront pas besoin de modifier leur Cybermaxx pour en optimiser les performances, c'est pourquoi ce périphérique possède une durée de vie très importante.

Joy: Quelle futures applications voyezvous se dessiner pour le Cybermaxx?

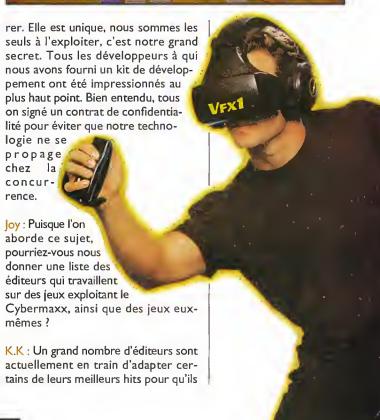
K.K: Voyons... on peut rapidement envisager des programmes multi-joueur qui exploiteront à la fois le Cybermaxx et des modems afin que des personnes placées à des kilomètres de distance puissent être réunies au sein du même univers. Ah, et puis il y aura certainement aussi très bientôt des logiciels classés X qui allieront stimulations visuelles et sonores. C'est sûrement là une application qui devrait être particulièrement bien accueillie par le marché français (NDLPinky: Non mais je rêve, là! Il semble que le mythe du "french lover" ait encore la peau dure aux États-Unis. Et une simulation de machouillage de chewing gum en RV, ça marcherait bien aux États-Unis, à votre avis ?).

Joy: À quel système 3D avez-vous eu recours pour le Cybermaxx? Lunettes polarisantes, bicolores, offset?

K.K: Je vais sans doute vous surprendre, mais notre représentation tridimensionnelle ne fait appel à aucune des trois techniques que vous venez d'énumé-







Avoir un casque de martien flambant neuf, c'est bien



fonctionnent avec le Cybermaxx. C'est notamment le cas d'Origin dont le System Shock devrait sous peu être disponible, mais également Zephre ou Mech Warriors. Mais d'autres, plus enthousiastes encore, ont décidé, après avoir vu un prototype du Cybermaxx, de réaliser de nouveaux softs spécifiquement dédiés. Ceci comprend, entre autres, un soft du nom de VR Slingshot où vous aurez l'occasion d'expérimenter des effets de gravité très accentués. Kevin Bulmer, qui est à mon sens l'un des tous meilleurs programmeurs, travaille présentement sur deux logiciels appelés Assault et Ghost Train. Psygnosis s'est aussi impliqué avec un jeu du nom de Darker qui est une simulation de planeur programmée par Jason Brookes, à qui l'on doit notamment F29 Retaliator. Enfin, un clone de Doom, mais avec une vision élargie à 360°, est lui aussi en cours de réalisation.

Joy : Y aura-t-il des logiciels livrés avec le Cybermaxx ?

K.K: Bien sûr! Chaque Cybermaxx sera vendu avec un bundle comprenant Ghost Train, System Shock, plus un logiciel de modélisation du nom de 3D Ware qui permettra de créer ses propres mondes, puis de s'y promener librement.

Joy: Quand aurons-nous l'occasion de mettre nos petits doigts avides sur le Cybermaxx?

K.K: Les premières unités devaient être livrées simultanément aux États-Unis et en Europe pour Noël.

Joy: Merci.

Propos recueillis par Derek de la Fuente

VFXI/CYBERMAXX: LE MATCH

Voilà, vous en savez mointenant beaucoup plus sur ces périphériques qui vont envahir votre univers dans les mais qui viennent. Cependant -et c'est de banne guerreil est évident que chacun des interviewés a eu à cœur de présenter san praduit camme LA future référence, LE prochain stondord universel, bref, le truc le plus mieux, même que auois. Aussi, si vaus demeurez perplexe quont aux atauts et incanvénients de l'un et de l'autre, ne vaus inquiétez pas, c'est absalument narmal. Afin de vaus aider à mieux vaus y retrauver, naus vaus avans donc cancacté ce tableau camparatif présentant, câte à câte, les caractéristiques techniques telles qu'elles naus ant été faurnies par les canstructeurs. Vailà qui devrait vaus aider à vaus faire une idée plus précise du casque de réalité virtuelle de vas rêves.



CARACTÉRISTIQUES *	VFX1	CYBERMAXX	
STANDARDS	PC, ÉVENTUELLEMENT MAC	PC/MAC/AMIGA/CDI/3DO	
ECRANS	DOUBLE LCD A MATRICE	DOUBLE LCD A MATRICE	
	ACTIVE DE 0,7 POUCE	ACTIVE DE 0,7 POUCE	
RESOLUTION	505 X 230		
ECRANS LCD AMOVIBLES	OUI	NON	
CHAMP DE VISION VERTICAL	35,2°		
CHAMP DE VISION HORIZONTAL	46,4°	62°	
CHAMP DE VISION DIAGONAL	56,1°		
STANDARDS DE SORTIE VIDEO	RGB/NTSC	RGB/NTSC	
VISION PANORAMIQUE VERTICALE	+/- 70°	+/- 45°	
VISION PANORAMIQUE HORIZONTALE	360°	360°	
PÉRIPHÉRIQUE DE CONTROLE, JOYSTICK CYBERPUCK	NON		
MOUVEMENT VERTICAL MINIMAL	0,077°	0,1°	
MOUVEMENT HORIZONTAL MINIMAL	0, 25 1°	0,1°	
MICROPHONE	OUI	NON	
CARTE SON EXPLOITÉE	GRAVIS ULTRASOUND		
COMPATIBILITÉ AVEC LE PORT DE			
LUNETTES DE VUE	OUI	NON	
VISEUR ET ÉCRANS LCD AMOVIBLES	OUI	NON	
CONFIGURATION PC REQUISE	386 ET +	386 ET +	
	VGA ET CARTE SON STÉRÉO	VGA ET CARTE SON STÉRÉO	
PRIX (AUX ÉTATS-UNIS)	995 \$ (+/-6 000 FF)	700 \$ (+/- 4 200 FF)	
*AUCUNE VERSION DES CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE N'ÉTANT DISPONIBLE À L'HEURE ACTUELLE, LES CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES ÉNUMÉRÉES ICI NOUS ONT ÉTÉ COMMUNIQUÉES PAR LEURS FABRICANTS.			

beau, mais encore faut-il qu'il serve à quelque chose!

/IEWS - PREVIEWS - PREVI

Avoir un casque de martien flambant neuf, c'est bien beau, mais encore faut-il qu'il serve à quelque chose! Sans logiciel pour en tirer parti, ces petites merveilles de technologie ont sur un PC à peu près autant d'utilité qu'un lecteur de cassettes! Vous avez sans doute ou lire au fil de l'interview que des logiciels tels que System Shock ou Doom, que vous connaissez déjà, seront compatibles avec l'un ou l'autre - voire les deux - de ces casques de réalité virtuelle. Mais qu'en est-il des logiciels qui seront livrés avec le Cybermaxx (hélas, ils brillent par leur absence sur VFXI) ? Y a-t-il encore d'autres softs en préparation, spécifiquement dédiés à l'exploitation de ces périphériques? Réponse dans les lignes suivantes...





Rapid Assault

DCD est certainement aujourd'hui l'équipe de développement la plus impliquée dans le lancement du Cybermaxx. Avec Ghost Train, Rapid Assault est en effet le deuxième logiciel en préparation exploitant ce casque noir. l'ai bien dit casque noir, et pas Casque Noir, parce que le jour où les éditeurs se mettront à réaliser des simulateurs du célèbre Lord en réalité virtuelle, ce sera l'enfer, c'est moi qui vous le dis! Vous imaginez-vous être enfermé dans un réduit de cinq mètres carré, entouré d'une demi-douzaine d'agents d'assurance en plein exercice de leurs fonctions? Eh bien, ce sera pire! Quoiqu'au moins, il sera alors possible de débrancher sa bécane, alors qu'on a, en dépit de notre ardent désir d'y parvenir, toujours pas trouvé d'interrupteur "on/off" sur notre ami roux. Mais je m'égare, là. Donc, Rapid Assault est, à l'instar de Quarantine, le deuxième soft à intégrer un moteur similaire à celui de Doom dans un jeu de 'oitures, comme dirait Jacques Calvet. 'u la 'iolence de Rapid Assault, les problèmes mécaniques seront fréquents, 'ous allez pou'oir le 'érifier très 'ite! Si depuis plus d'un an DCD possède un kit de développement Cybermaxx, la confidentialité a cependant été très respectée et très peu d'informations ont filtré. On sait toutefois que vous y incarnerez un fugitif tentant de s'évader d'une ville ultra-violente à bord de son véhicule. Ça ne vous rappelle rien ? Quand je vous disais que Rapid Assault comportait des similarités avec Quarantine! Mais peu importe, on se prend tout de même à rêver à ce que pourrait être un simulateur de voitures en réalité virtuelle. Vous vous imaginez tourner la tête, tout en conduisant, pour vérifier à quelle distance sont vos poursuivants, où par quel côté ils vont essayer de vous doubler? Cela semble fantastique, mais gardons-nous de nous enflammer, nous risquerions trop d'être déçus si Rapid Assault ne se montrait pas à la hauteur de nos espérances. Plus qu'un mois et nous serons fixés! Editeur : GTE ● Standard : PC ● Sortie prévue : Février

World Editor

Fourni avec le Cybermaxx, World Editor est un éditeur d'obiets comparable à l'ancestral 3D Construction Kit. Si vous n'avez encore jamais entendu parler de l'éditeur qui a réalisé ce logiciel sous la houlette de Philip Allsopp, Virtex International ™, je vais vous asséner une révélation : moi non plus ! En tout cas, ca sonne bien, Virtex International ™, pro et tout, on devine tout de suite qu'il s'agit de gens sérieux. Avant de créer Virtex International Incorporated ™, Philip Allsopp était



l'un des principaux actionnaires de DID, les célèbres auteurs de Robocop 3, Epic et Inferno. Après avoir revendu ses parts, Philip s'est donc mis à son propre compte, et Virtex International Incorporated Registered ™ compte déjà à son actif un programme de télévision interactive commandité par une chaîne américaine. World Editor vous permettra donc de réaliser vous-même vos propres mondes, comme le laisse supposer son nom, en vous fournissant divers objets 3D que vous pourrez placer à loisir dans votre nouvel univers. Ah, parce qu'on ne peut pas les fabriquer soi-même, ces objets ? Il semble hélas qu'à l'heure actuelle, cette fonction ne soit implantée que de manière limitée, sans doute pour nous inciter à acquérir dans un second temps les nombreuses bibliothèques d'objets que nous concoctera Virtex International Incorporated Registered Illimited ™. Voilà une bonne idée de ce bon vieux Philou! Décidément, Cybermaxx marque incontestablement des points en livrant avec ses périphériques de tels programmes, fussent-ils développés par Virtex International Incorporated Registered Illimited and Associates ** ! Editeur : Virtex International Standard : PC ● Sortie Prévue : Février



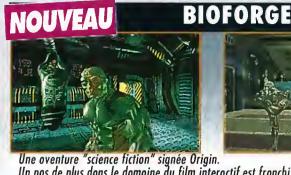
Ghost Train

Vous souvenez-vous du ride intitulé "La mine du diable" dont nous vous parlions dans le reportage d'un précédent numéro de Joystick? Nul doute que cette séquence d'images de synthèse, intense en sensations fortes bien que réali-

sée par un studio belge (Talent Factory), a inspiré les programmeurs de Ghost Train. C'est en effet l'atmosphère opressante d'un train fantôme associée à la vitesse d'une montagne russe, que tente de recréer, avec ce logiciel, l'équipe de DCD. Alors que vous foncerez sur des rails, parfois dans une semi-obscurité, des monstres tenteront de vous saisir, vous contraignant à de rapides esquives. Les boyaux que vous emprunterez sont tour à tour larges et étroits, et ils comporteront naturellement quelques virages très serrés, histoire de vous faire rendre votre dernier repas partout sur votre casque flambant neuf! En livrant gracieusement Ghost Train avec chaque casque de réalité virtuelle, Cybermaxx compte sans nul doute en vendre des wagons entiers. Le soft pourra-t-il jouer ce rôle de locomotive? En tout cas, ce qui est sûr, c'est que ce ne sera guère facile, ce sera même du rail, alors, gare à vous si vous empruntez les chemins (de fer) de l'Enfer! Editeur : Cybermaxx ● Standard : PC

Sortie prévue : Février





Une oventure "science fiction" signée Origin. Un pos de plus dons le domoine du film interoctif est fronchi ovec ce jeu où vous incornez un héros moitier homme, moitier mochine.





La toute dernière création de Coktel Vision : un brillont dessin onimé interoctif complètement loufoque, Vous incornez Woadruff. Il a persu toute mémair (excepté un mot : "schnibble") ò lo suite d'un molheureux occident !!



Voici le fin du fin en matière de simulation aérienne !! Un réalisme à couper le souffle grâce oux graphismes texturés au utilisant les techniques d'ambre de Gouraud. Ce sont 8 avions de combat (le Tomcat, le Corsair, le Lighting, le SU 33 ...) que USNF vous propose de piloter !





Certoinement le jeu de l'onnée par les auteurs d'Alone in the Dark ! Avec ses graphismes en houte résolution et ses voix en fraçois, cette oventure pleine d'humour vaus fera visiter un monde ajaantesque et féérrique



Dernier valet de la série culte, WC III s'annonce d'emblée comme un evenement! Bénéficiont pour so réalisation du buget d'un véritable film, taut y est : véritables acteurs, images de synthèse scènario béton, jouobilité parfoire et surtout beaucoup de fun!



Votre missian est de déjauer les plans machiovéliques d'un sombre personnage voulont s'emparer de "l'intégrale cannaissance" ! Plus de 40 minutes de video dons cette





ilous sont de retour et font tres fort : du havi Les auteurs de Populaus sant de retour et fant tras fort : d de votre tapis volant, vous survolez votre pays, combattez monstres et magiciens et acquérez de nouvelles armes et compétences. Un simulateur original et une idée géniale l

dans tous les magasins MICROMANIA et aussi en Vente par Correspondance : Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!



Après ovair combottu l'empire Rexxon dans Epic, DID vaus foit reprendre du service. Equipé d'un nauveau chosseur, vous affranterez l'Armoda de l'empire au caurs de 700 missians.



is le domaine des shoot em up sur PC CD Rom ! Creature Shock est ere-ment en image de synthèse, l'interactivité et la jouabilité eptionnelles promettent des heures de plaisir et d'action.



d'assaut réalisée par Novalagic, les auteurs de Camanche I Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles



CES LAS

LE SALON

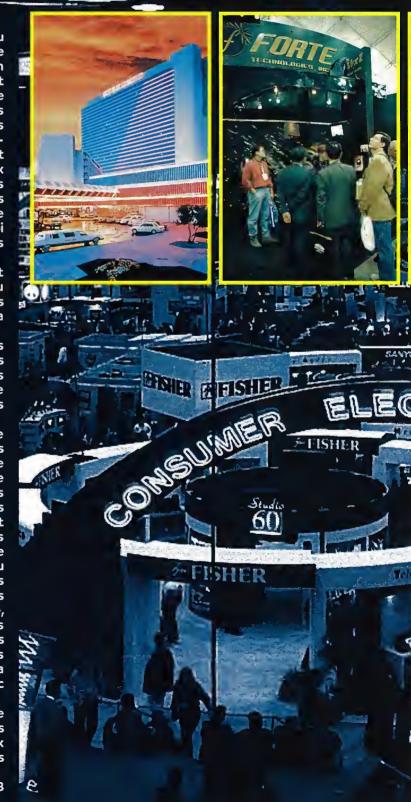
ous les ans, à la même époque, le repas du Nouvel An encore pesant sur l'estomac, je m'envole avec mon rédacteur en chef en direction de Las Vegas. C'est maintenant rituel, pendant plusieurs jours, la ville accueille le "Consumer Electronic Show (CES)", I'un des plus grands salons du monde. Comprenez que tous les constructeurs de bidules électroniques, d'autoradios, de téléphones portables, de télés, et - c'est ce qui nous intéresse - tous les éditeurs de jeux vidéo, sont présents pour montrer les nouveautés qu'ils réservent à la nouvelle année. Des centaines de mètres carrés d'exposants, des milliers de moniteurs, d'ordinateurs et de jeux, il y a de quoi rendre fou de bonheur les joueurs que nous sommes. Et pourtant...

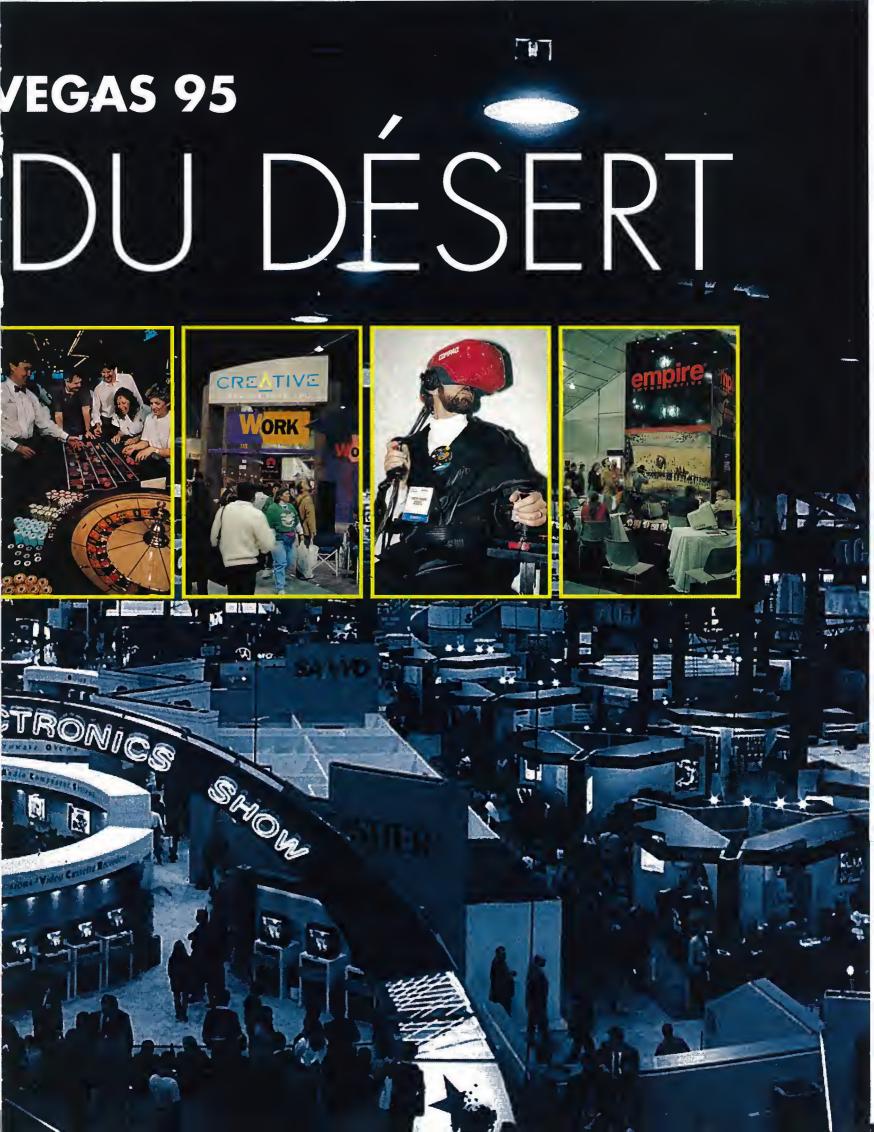
ECOTO

Pourtant, cette année, le salon de Las Vegas fut tristement décevant. Rien de révolutionnaire, peu de jeux véritablement nouveaux, pas de baffe dans la tronche, l'excitation laissait bientôt place à la morosité.

Bien sûr, vous le constaterez dans les pages suivantes, il y avait tout de même de bons jeux, les programmeurs ne se sont pas tournés les pouces pendant un an, mais pour la quasi-majorité d'entre eux, nous en avions déjà entendu parler, nous avions déjà entr'aperçu des bouts de démos.

La tradition veut que de ce salon de début d'année on tire les prévisions des mois à venir, au moins jusqu'au CES suivant, en juin, qui se déroulera cette année à Los Angeles. Laissez-moi espérer que l'année 1995 nous réserve plus de joyeuses surprises que ce que nous avons vu pendant les quelques jours du salon, sinon on va méchamment s'ennuyer. On constatera tout de même que les jeux sur CD sont omniprésents, il n'y en a plus que pour eux, que ce soit sur PC (surtout), sur 3DO ou sur Mac (moins). Côté Amiga, on frôle le néant : pas l'ombre d'une bécane sur le salon, et guère plus d'une poignée de titres annoncés. Autre tendance, qui découle de la première, de plus en plus d'éditeurs font appel à des acteurs plus ou moins en vogue, voire oubliés parfois, pour incarner des personnages de leurs jeux. Tant mieux, cela rapproche le monde du jeu vidéo du cinéma, donc du grand public, ce qui ne peut être que bénéfique. Sur ces considérations moyennement enjouées, je vous laisse passer à la suite, aux jeux que nous vous présentons brièvement, la plupart d'entre-eux feront en effet l'objet de previews plus détaillées très bientôt.





ARCADE ACTION

De plus en plus sophistiqués, les jeux d'arcade et d'action lorgnent de plus en plus vers leurs nobles collègues simulateurs. On est bien loin des petits jeux de plates-formes qui foisonnaient il n'y a encore pas si longtemps.

On ne peut ouvrir plus parfaitement la rubrique Arcade-Action : **Gametek** annonce la sortie très prochaine, en avril, de **Super Street Fighter II Turbo** sur PC et PC CD. Hormis un nom à rallonge qui frôle le ridicule, cette nouvelle version du meilleur jeu de baston qui soit fait grossir les rangs des Street Fighters. La liste des castagneurs passe à ló avec l'addition de Cammy l'Anglaise, Dee Jay le Jamaïcain, et T.Hawk l'Indien. Sans compter un nouveau boss encore plus hargneux que les autres, qui se fera une joie de vous réduire en bouillie si vous arrivez jusqu'à lui. La version présentée sur le salon n'intégrait pas encore tous les personnages, mais déjà les animations étaient fluides et les graphismes fidèles à la version d'arcade.

Tout aussi violent, mais sans les pieds et avec un flinque en main, American Laser Games continue sur sa lancée et se cantonne dans le genre qu'il a lancé. Après avoir massacré des tas de cow-boys dans Mad Dog et Mad Dog II, des méchants dealers de coke dans Drug Wars et des bandits dans Crime Patrol, vous allez vous transformer en chasseur de primes dans The Last Bounty Hunter. Prévu sur PC CD-Rom, ce nouveau soft devrait sortir l'été prochain et utilisera exactement le même principe que ses prédécesseurs : pas de graphismes dessinés, mais uniquement des séquences filmées qui s'animent sous vos yeux. Les personnages vous font face, s'adressent directement à vous, rigolent, gloussent avant de se prendre des pruneaux entre les deux yeux. À noter qu'un pistolet en plastique à brancher sur PC, compatible avec tous les softs American Laser Games, sortira en même temps que le jeu, histoire de s'y croire encore plus en tirant sur son moniteur et en faisant Piouw Piouch avec la bouche.

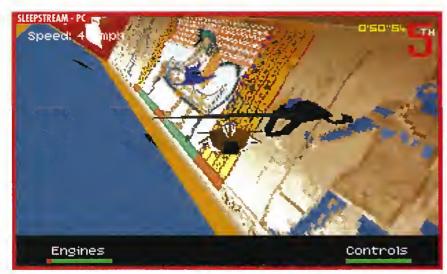
Vous vous souvenez de la console Atari VCS 2600 ? Vous n'avez pas oublié les personnages aux jambes en escaliers, les pixels gros comme des timbres, les trois couleurs à l'écran, les bruitages Cling Clang et les musiques monophoniques ? Peut-être êtes-vous trop jeunes pour avoir connu cet âge préhistorique du monde du jeu vidéo. Sinon, préparez-vous à une séquence nostalgie qui va vous faire verser des larmes de bonheur : **Activision** lance, au début du mois de mars, une compilation de 15 titres Atari VCS 2600 sur PC et PC CD. Attention, il ne s'agit pas d'adaptations remaniées à la sauce VGA-Soundblaster, non, les graphismes et les sons sont fidèles aux originaux. Évidemment, selon nos critères actuels, tout semble un peu rin-

























gard, mais pour qui a connu cette époque, Atari 2600 Action Pack for Windows a un cachet irrésistible. Entre autres titres qui ont bercé notre jeunesse, cette compilation propose Hero, River Raid, Pitfall, Grand Prix et Spider Fighter. «Souvenir, souvenir».

Toujours chez Activision, et toujours destiné aux nostalgiques de leurs premiers émois jeux vidéo, arrivera d'ici la fin de l'année **Pitfall : The Mayan Adventure** sur PC et PC CD ainsi que sur Amiga I200 et CD32. Le principe de jeu reste fidèle à l'ancienne version de Pitfall, mais cette fois avec de beaux graphismes en 256 couleurs, de l'action plein écran et des scrollings fluides. Le joueur dirige un aventurier digne d'Indiana Jones plongé dans la jungle, à la recherche de trésors qui le rendront riche et célèbre. Et vas-y que je m'accroche aux lianes, que je saute d'un bout de l'écran à l'autre, et que je fouette dans tous les sens en évitant toutes sortes de sales bestioles.

Du côté de chez **Domark**, on a décidé de faire un bond dans le futur, jusqu'en 2374, loin dans l'espace sur une colonie de la terre, une planète glacée qui dispose de riches ressources minières. Les 200 000 habitants de la colonie vivaient presque heureux, jusqu'au jour où des tas d'extraterrestres ont débarqué dans le ciel de la planète de glace. La bataille qui s'en suivit fut terrible, et vous allez y prendre part en mettant votre souris dans Absolute Zero. Entre simulation futuriste et jeu d'arcade qui cartonne dans tous les sens, ce soft a le mérite de vous faire choisir votre camp en début de partie : colons terriens ou envahisseurs extraterrestres. Prévu sur PC et Power Mac.

Restons dans le futur avec Gremlin Interactive (autre éditeur ayant succombé à la tentation de rajouter Interactive derrière son nom originel). Nous vous avons déjà parlé brièvement, de Slipstream sur PC, au CES de Las Vegas nous avons eu la chance de voir une version plus avancée et nous n'avons pas été déçus. Rappelons qu'il s'agit de courses ultra rapides entre dix concurrents aux volants de véhicules futuristes. Plongé dans les rues et dans les décors en 3D, vous devez à la fois éviter les obstacles et lutter contre vos adversaires. Dix véhicules et dix circuits différents, ainsi que la possibilité de jouer à deux sur le même écran ou en connectant deux bécanes, voilà qui devrait faire la joie des fous de compétitions.

Chez Merit Studios, on se lance à fond dans le CD-Rom avec G-Nome, un film interactif sur PC. Le soft met en scènes d'énormes machines de métal, des walkers, des robots et toutes sortes de tanks. Vous êtes envoyé sur une planète pour lutter contre des aliens hargneux et surarmés. Toutes les séquences sont précalculées et affichent de superbes graphismes en haute résolution (640 x 480), le jeu vous laissant prendre les décisions importantes et vous balancant dans des phases d'arcade. Les sons ne sont pas en reste, puisque bruitages et musiques ont été digitalisés.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • Vous pensiez avoir définitivement sauvé la planète en terminant Metaltech ? Eh bien c'est raté, la baston va encore faire rage avec la sortie très prochaine de Earthsiege, toujours chez Sierra, un data disk qui apporte sa dose de métal, de feu et de sang. TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

CES LAS VEGAS 95 ACTION

Le PC dispose déjà d'un grand nombre de jeux "à la Doom", c'est au tour de la 3DO de subir l'invasion. **Po'ed**, édité par **Any Channel**, vous envoie en mission dans une ville futuriste inconnue où vous devrez détruire tous les aliens qui traînent. Couloirs, rues, bâtiments, vous devez tout nettoyer avant de revenir sur Terre. Les décors sont sombres, entièrement en 3D et bourrés de surfaces et de textures mappées. L'action est rapide et violente à souhait, reste à attendre la version finale qui sortira en avril pour juger de la qualité globale du jeu.

Les programmeurs Ultima Underworld I et II n'ont pas chômé, après avoir terminé System Shock ils se sont mis sur **Terra Nova**, une simulation de combat en 3D, en Full Motion Video, qui vous plonge au cœur de l'action, jeu qui est phase de finition. Le joueur dirige un combattant d'élite qu'on envoie en mission sur différentes planètes toutes plus dangereuses les unes que les autres. Les décors sont superbes, entièrement mappés, et les décors splendides et variés. Nous n'avons eu qu'une préversion entre les pattes, mais déjà le jeu promettait sérieusement. Développé par **Looking Glass**, édité par Virgin, Terra Nova

devrait sortir très bientôt sur PC.

Contrairement aux apparences, **Top Gun** de chez **Spectrum Holobyte**, n'est pas un simulateur de vol mais bien un jeu d'action. Il est vrai que la qualité et le réalisme des graphismes rappellent grandement ce qu'on peut trouver de mieux dans le monde de la simulation. Si le titre du jeu vous rappelle un film, ce n'est pas par hasard, Spectrum Holobyte a en effet obtenu les droits de cette production Paramount, il s'agit bien d'une adaptation où vous allez prendre la place de Tom Cruise. Nous n'avons vu qu'une version PC CD, mais Top Gun est également prévu sur Mac, Amiga, 3DO et CD-I. Les dates de sorties respectives n'ont pas encore été précisées, il faudra patienter. Et ce sera difficile, car Top Gun est vraiment excellent, les avions sont d'un réalisme saisissant, frôlant la qualité photographique, le tout entièrement animé en 3D et à grande vitesse. Nous vous offrirons une preview complète dès que possible.

Chez **GTE Interactive**, on préfère la repompe à la créativité. Par contre, quand on se lance dans un thème déjà largement développé comme les jeux de combats à la Street Fighter, on y met tout son cœur. Le moteur 3D au cœur de **FX Fighter**, développé par Argonaut en Angleterre, est capable d'afficher IIO 000 polygones à la seconde. Autant dire que FX Fighter sur PC CD risque d'être étonnamment rapide. Sortie prévue en juin.

Je suis un jeu culte qui a fait le bonheur des joueurs PC. Un premier volet existe déjà sur 3DO. J'ai été testé sur PC CD dans le dernier Joystick. Je suis un pote de Mark Hamill. Qui suis je ? **Wing Commander 3** bien sûr, et j'arrive sur 3DO dans peu de temps. Une préversion pleine d'animations, d'intros, et disposant de quelques séquences de jeu, était présentée sur le salon, et ô joie-bonheur, **Origin** semble

etait présentée sur le salon, et o joie bonneur, **Origin** semble avoir fait du très bon boulot pour cette adaptation. Préparez-vous, vous allez bientôt repartir dans l'espace

pour friter ses sales poilus de Kilrathis.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX Après Desert Strike, c'est au tour de Jungle Strike de s'installer sur les écrans PC. Gremlin Interactive nous en a montré une version béta sur le salon de Las Vegas. Patience, preview dans Joystick très bientôt. TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX



HERETIC LE NOUVEAU JEU ID SOFTVARE

"Vous avez apprécié Wolfenstein, aimé Doom et adoré Doom II : voici Heretic!"

ENTRETIEN AVEC JAY WILBUR, PATRON D'ID SOFTWARE.

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE.

Quand vous avez commencé à développer Wolfenstein, aviez-vous une idée de l'accueil phénoménal qui attendait votre jeu ?

Considérant le succès incroyable de ce genre de jeu, je dois admettre que nous ne nous attendions pas à ça. Nous savions que Wolfenstein était un bon jeu. Nous espérions qu'il deviendrait un hit, mais cela a dépassé nos rêves. En ce qui concerne le moteur du jeu, nous nous rendions compte que nous étions en avance sur le reste des productions PC.

De Wolfenstein à Doom 2, avez-vous beaucoup modifié le moteur du jeu pour chaque titre?

Oui. Tous les jeux que nous avons écrits, même s'ils étaient du même style, ont à chaque fois été repris depuis le début. La seule chose que nous gardons au fur et à mesure, c'est l'expérience acquise avec le jeu précédent. John Carmack, le programmeur principal d'ID Software, reprend tout à zéro pour chaque jeu.

Pouvez-vous nous parlez de Heretic, votre prochain jeu ? Comment avez-vous pu apporter des améliorations à Doom 2 qui était déjà excellent ?

La même remarque nous était faite au moment de passer de Wolfenstein à Doom. Ce que nous détestons le plus, c'est de voir vieillir un produit, nous voulons être au top de la technologie en permanence. C'est impossible si vous utilisez le même moteur que le jeu précédent, nous devons donc optimiser et améliorer nos programmes en permanence. Mais on ne peut véritablement progresser en modifiant de vieilles idées, il faut donc tout refaire.

Nous avons apporté des tonnes de modifications et d'améliorations. De nombreux fans nous l'avaient demandé : il est maintenant possible de regarder vers le haut et vers le bas, il est même possible de voler. Vous pouvez maintenant sauter par-dessus des personnages ou des objets, alors que le joueur était stoppé dans Doom 2. Heretic est un jeu plus ouvert que Doom, qui était un peu claustrophobe, étouffant.

Certains personnages ont des pouvoirs surnaturels, des tas d'objets et d'armes magiques, ce qui apporte une ambiance totalement nouvelle par rapport à Doom. Il existe même une paire de gants vampires qui pompent l'énergie de vos adversaires et reconstruisent la vôtre. Nous avons travaillé main dans la main avec l'équipe de Raven, qui représente une bande d'artistes extraordinaires. Visuellement, Heretic est vraiment splendide. Nous sommes également distributeurs du jeu, c'est la première fois pour nous.

Quels sont vos projets pour 1995? Une nouvelle orientation, un jeu d'aventure peutêtre?

Oui, Quake sera notre prochain grand jeu. Nous espérons qu'il sera terminé à la fin de l'année. Il est encore trop tôt pour entrer dans les détails, mais disons que l'évolution

qu'il y avait de Wolfenstein à Doom sera la même de Doom à Quake. À présent, dix personnes travaillent en permanence à ID Software, le noyau est resté le même, mais nous espérons bien intégrer d'autres personnes de talent. Nous travaillons toujours sur un titre à la fois, je pense qu'il y a encore beaucoup à faire dans le genre de jeu à la Doom, et nous continuerons encore dans cette direction.

J'ai lu récemment, dans une interview, qu'un dirigeant d'une grande compagnie faisait travailler ses équipes sur une multitude de projets à la fois, et qu'il priait Dieu pour que l'un d'eux devienne un hit. Nous nous concentrons sur un seul titre, et à la fin nous savons qu'il sera un hit. Nous savons ce que nous faisons, et nous l'avons prouvé.

(NDLR: sans vouloir relancer la polémique, vous vous étonnez sûrement que l'on n'ait pas profité de cette rencontre pour parler de Doom 2? Il se trouve que notre correspondant anglais, qui est anglais de fait, lit mal le français. Du coup, les aventures de Joystick contre le reste du monde lui sont un peu passées au-dessus la tête. Dommage!)

















SIMULATIONS

L'année 1995 ne laissera pas les simulateurs de côté, on peut même attendre de très sérieux concurrents aux standards du genre qui règne actuellement.

Une nouvelle équipe de développement pointe le bout de son nez : Interactive Magic. Un nouveau nom, mais les membres de la famille traînent dans le milieu du jeu depuis pas mal de temps maintenant : entre autres célébrités, notez Bill Stealey qui était aux cotés de Sid Meier aux tout débuts de Microprose en 1982. Le premier jeu d'Interactive Magic actuellement en développement pour Digital Integration porte le doux nom d'Apache Gunship: il s'agit d'un simulateur d'hélicoptère qui vous colle le manche d'un AH-64 Longbow entre les mains. Les graphismes SVGA, le nombre de détails au sol et la vitesse d'animation concurrencent aisément Falcon 3.0, c'est dire! De plus, il sera possible de jouer jusqu'à

huit en réseaux, ou à deux par modem (jusqu'à 14 400 bauds); que ce soit en équipe dans le même hélico, avec chacun le sien ou les uns contre les autres. La sortie est prévue pour mars, sur PC.

Maintenant que vous avez survolé chaque mètre carré de vos scénarios de Flight Simu-

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Hop, joie et bonheur, un data disk pour 1942 The Pacific Air War devrait sortir bientôt chez Microprose. Au menu, 300 nouvelles missions et de nouveaux avions. 1942 The Pacific Air War Scenario Disk sur PC.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX















lator 5 des dizaines de fois ; maintenant que vous tournez en rond, lassé de voler au-dessus de Paris ou entre les jambes de l'Arc de Triomphe, vous serez heureux d'apprendre que deux nouveaux scénarios développés par **BAO** arriveront courant février. Le premier vous permettra de survoler **Las Vegas** et ses environs, le désert du Nevada, les montagnes, les célèbres casinos ou l'incroyable barrage de Hoover; et le second, intitulé **Europe I**, vous promènera au-dessus de l'Allemagne, de la Suisse, de l'Autriche et des Pays-Bas. Flight Sim 5 oblige, les graphismes sont superbes, créés à partir de photos et d'images satellite.

Toujours chez **BAO**, **Flight Simulator Flight Shop** vous propose de créer vos propres avions qui se feront alors une joie de décoller

dans vos scénarios de Flight Simulator 5. Vous contrôlez toutes les caractéristiques de vol, ainsi que le look, les couleurs et les logos qui viennent agrémenter votre création. Pour vous aider, le programme dispose d'un large catalogue d'avions en tout genre, des engins de ligne aux bombardiers.

Histoire d'aborder tout ce qui touche au vol, **Tower**, toujours chez **BAO**, vous propose de prendre place dans la tour de contrôle d'un grand aéroport américain (Chicago, Washington...) et de régler le trafic. Des milliers de vies dépendront de vous, vous fixerez vos yeux sur les radars, vous ouvrirez grand vos oreilles pour écouter les informations des pilotes, et en un coup d'œil vous pourrez regarder ce qui se passe sur la piste.

Dans les airs toujours, mais plus méchant puisqu'il met en scène des d'avions de combats, **Jetfighter III** développé par **Mission Studios** devrait sortir très prochainement sur PC CD. Avec ce soft, vous entrez dans les rangs des pilotes d'élite des Nations Unies, vos missions auront donc un but pacificateur, même

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX Aces of the Deep va encore plus profond grâce à Aces of the Deep Expansion Disk. De nouvelles armes, de nouvelles mers à explorer et des scénarios encore plus tordus. Merci, Sierra!
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

















CES LAS VEGAS 95 SIMULATION

si les termes "soldat de la paix" sont un peu risibles. Les scénarios fictifs vous enverront en Amérique du Sud, pour aider le Chili envahi par l'Argentine, ou en Corée pour lutter contre l'illégal programme nucléaire qui s'y développe. Graphiquement parlant, Jet Fighter III utilise toutes les techniques en vogue en ce moment: des tas de détails au sol, des effets de transparence pour la fumée de vos missiles ou pour les nuages, le tout en 3D mappée du plus bel effet. Les décors respectent parfaitement la réalité, ils ont été réalisés à partir de données satellites géographiques très précises. Tout est à sa place.

Plus collé au sol, plus lourd, mais non moins guerrier, **Domark** vous installe aux commandes d'un tank avant de vous envoyer dans de périlleuses missions (40) sur différents points chauds de la planète. **Tank Commander** sur PC est entièrement réalisé en 3D, mélangeant allègrement véhicules calculés et décors mappés. Le joueur passe joyeusement des commandes du tank aux manipulations de la tourelle, le tout en différentes vues de l'intérieur ou extérieures. Si vous disposez d'un modem, vous pourrez jouer contre un adversaire humain, chacun son tank en choisissant parmi quatre véhicules ultra modernes : le T-74, le MI Abrams, le Léopard ou le Challenger.

Si vous préférez les hélicoptères aux monstres enchenillés, rabattez-vous alors sur **Red Ghost** d'**Empire** sur PC. Nous n'avons malheureusement vu qu'une petite partie du jeu qui semble mélanger allègrement stratégie et simulation, puisque vous donnez des ordres à toute une armada de machines militaires. Par contre, nous avons vu l'intro du jeu en entier : fantastique, le plus beau délire graphique, la présentation la plus énergique qu'il m'ait été donné de voir. Preview très bientôt dans Joystick pour en savoir plus.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Présenté au dernier SuperGames Show, Flight Unlimited de Looking Glass faisait sensation. Ce simulateur de bi-plan était également montré au CES de Las Vegas et confirmait sérieusement : absolument génial. TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

















Jeux inclassables, gadgets, périphériques, le fourre-tout du salon se veut même d'avant-garde avec les casques virtuels.

Depuis plus de trente ans, Bob Dylan trimbale sa guitare dans les salles de concert, chante ses textes engagés, initie les groupes de quatre personnes aux joies de la drogue, ou donnent des interviews dans tous les coins. Dans peu de temps, grâce à Graphix Zone, il va mettre ses deux gros pieds dans le monde du CD-Rom. Bob Dylan: Highway 61 va vous transformer en encyclopédie vivante de la voix hippie. Ce CD-Rom interactif vous fera naviguer entre les séquences vidéo (10), les images (une quarantaine), les séquences audio (10 chansons complètes), les décors 3D reconstitués, les dessins inédits de Bobby ou encore les textes de toutes ses chansons. Prévu sur PC et Mac, sortie prévue fin janvier.

Bill Plympton fait également l'objet d'une adaptation sur CD-Rom. Pas lui directement, mais ses animations tordantes, ses dessins-animés hilarants que vous avez peutêtre eu la chance d'admirer dans, entre autres, l'excellent "Oeil du Cyclone" sur Canal+. L'éditeur américain 7th Level vient d'adapter son travail, Take your best shot reprend les thèmes étranges et les graphismes délirants pour les transformer en mini-jeux d'arcade, en fonds de bureau animés, en bruitages et autres screen savers. Prévu sur PC

CD, et pour très bientôt.

Du côté de la 3DO, en plus des jeux, de nouveaux périphériques étaient présentés sur le CES de Las Vegas. Une souris à trois boutons distribuée par Logitech, une manette à six boutons idéale pour jouer à Street Fighter II Turbo, ainsi qu'une nouvelle bécane compatible 3DO, la Panasonic FZ-IO. Peu de changements par rapport à la précédente FZ-1: un design un peu plus soigné, un chargeur de CD sur le haut de la bécane, et une machine légèrement plus petite. Plus intéressante, la FZ-10 dispose de plus de mémoire pour les sauvegardes de parties, ainsi qu'un gestionnaire de cette dernière plus efficace.

Également sur CD, mais plus sexy que Bob avec sa quitare, Strip Poker Pro devrait sortir début février sur PC et Mac. Réalisé par Titus, ce Strip Poker met en scène cinq acteurs (3 filles, 2 garçons) que vous avez pu admirer, sous

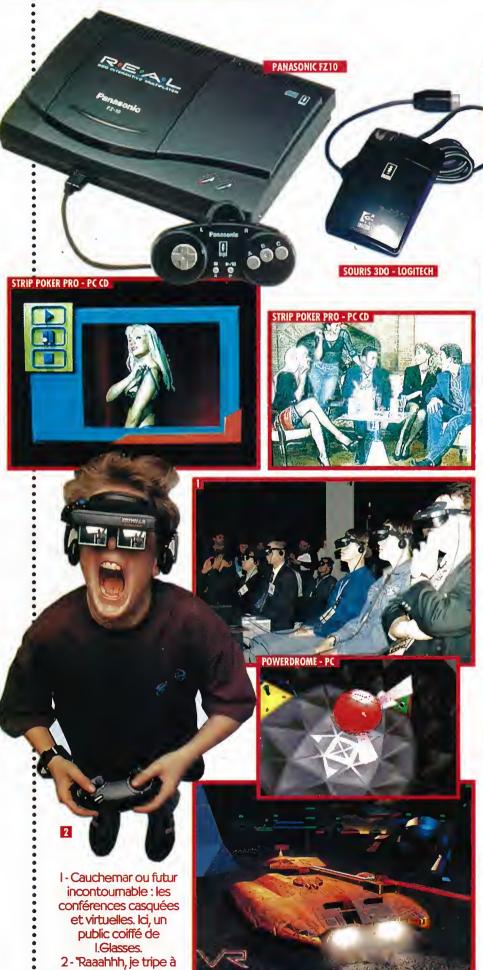
TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX Plusieurs nouveautés intéressantes annoncées par Creative Labs pour les mois à venir : un kit CD-Rom réinscriptible, Sound Blaster Digital Edge CD-R, à brancher sur PC et compatible tous formats audios et informatiques; une souris 3D sans fil, AeroDuet, destinée aux applications 3D, ainsi qu'une carte fille à connecter sur une Sound Blaster I6, la Wave Blaster II, pour bénéficier des capacités Sound Blaster AWE32. TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX







CES LAS VEGAS 95 DIVERS



S SOFTWARE CORP.

fond! Chui Cyber!"

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX Quelques titres 3DO prévus pour cette année : Doom, Doom II, Myst, Rise of the Robots et Primal Rage. Il y en a plein d'autres, ce n'était qu'une sélection extrêmement arbitraire.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

toutes les coutures, dans les émissions érotiques de M6. Entièrement en Full Motion Video, avec des dialogues digitalisés en français, Strip Poker Pro se propose de renouveler le genre de façon originale.

LA TETE DANS LE CYBER

La réalité virtuelle n'a jamais été aussi présente dans le monde du jeu vidéo que cette année, au CES de Las Vegas. Pas moins de trois casques virtuels étaient présentés, sans compter les nombreux produits satellites plus ou moins gadgets (gants, lunettes 3D, etc.). Forte Technologies nous coiffait de son VFXI, VictorMaxx nous coinçait la tête dans son CyberMaxx, et Virtual I.O présentait les I.Glasses. Nous n'entrerons pas dans les détails de fonctionnement de ces trois casques, je vous invite à lire le dossier spécial qui trône quelque part dans ce même numéro de Joystick, pour en savoir plus.

Quelques jeux sont déjà compatibles avec ces différents systèmes de visualisation, nous avons pu jouer avec Doom II d'ID Software, Flight Unlimited de Looking Glass et Powerdrome de Zombie. Les casques pré-cités étant équipés du système de "head tracking", la sensation de 3D est alors saisissante, quoiqu'encore un peu déconcerte du fait de la nouveauté des sensations. Mais qu'est-ce que le "head tracking"? C'est ce qui détecte les mouvements de votre tête, qui le transmet à l'ordinateur, hop, qui change alors les images envoyées à chacun de vos yeux. Si vous regardez vers le haut, vous verrez ce qu'il y a en haut, si vous tournez la tête, le décor défile. C'est sans conteste le futur du jeu vidéo, même si, pour l'instant, le plongeon dans le Cyber n'est pas encore parfait à cause de la résolution relativement faible des écrans intégrés dans les casques.

De très nombreux jeux sont en préparation pour tous les casques virtuels, pratiquement tous les éditeurs annoncent des produits. Pour l'instant, seul Zombie, nouvelle équipe de développement américaine, présentait un jeu

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Titus, l'éditeur français, lance un nouveau label : Versus. Objectif clairement annoncé : produire des softs de qualité pour toutes les applications de réalité virtuelle. Un soft est déjà en préparation, T. TANK. À suivre de très près.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

spécifiquement développé pour un casque virtuel, pour les l.Glasses en l'occurrence. Powerdrome, c'est de lui qu'il s'agit, sport futuriste, se déroule dans des arènes et oppose des véhicules qui se battent pour attraper et trimbaler une grosse boule bondissante. Le principe du jeu colle parfaitement avec le monde des casques virtuels, puisque vous devez tourner la tête en tous sens pour voir ce qui se passe autour de vous.

Dans peu de temps, le casque virtuel sera aussi indissociable du jeu sur ordinateur que le joystick actuellement, ne ratons pas le train, collons au Virtual-Cyber.







des cadeaux et des abonnements en regardant



our ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 16h00) et sur le câble (TV5 Europe, le mardi aux alentours de 17h15) où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déchaînent les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joystick. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement renvoyer le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous a vos vignettes et ne manquez pas Luna Park!

le mag des **consoles**

forsida

CES LAS VEGAS 95















#VEI / I UKE





Le CD-Rom prend une place de choix dans le monde des jeux d'aventure, on frîse même le monopole. Une page est indéniablement tournée.

En attendant les machines à voyager dans le temps, nous nous rabattrons sur les jeux qui nous font voyager dans le temps. **Buried in Times** de **Sanctuary Woods** va vous promener dans toutes sortes d'époques : dans les châteaux de la France médiévale, dans les souterrains des temples Maya ainsi que dans le futur, puisque le jeu y démarre. Pour évoquer la très grande qualité des graphismes et des animations de Buried in Times, il suffit de préciser qu'il s'agit de la suite de Journeyman Project, un jeu culte sur Macintosh. Cette fois, les animations sont très fluides et les images encore plus belles. Buried in Time sortira sur PC CD et Mac CD, bientôt.

Toujours chez Mr Sanctuary Woods, et au moins aussi beau que Buried in Time: Ripley's Believe It or Not-The Riddle of Master Lu. Une aventure qui va vous trimbaler à travers toute la planète à la recherche d'objets insolites. Les décors du jeu sont magnifiques et les animations des personnages non moins impressionnantes, pleines de grâce et de réalisme. Le tout sur CD-Rom PC et en Super VGA. Ripley sortira d'ici le mois d'avril.

Interplay profite de la sortie en salles du Frankenstein de Kenneth Brannagh, pour faire également une adaptation du célèbre roman de Mary Shelley. Les anglophiles l'auront compris grâce au titre, **Frankenstein: Through the Eyes of the Monster** ne vous met pas dans la peau du Dr Frankenstein, mais dans celle de la créature. Le jeu démarre alors que le savant fou vient de vous faire revivre, et votre quête sera de découvrir ce qui vous est arrivé à vous et votre fille. L'aventure sera pleine d'énigmes' et vous fera traverser de nombreux lieux précalculés, surfacés et très jolis. Le Dr Frankenstein est incamé par Tim Curry ("Rocky Horror Picture Show", "Octobre Rouge",...) qui s'agitera donc sur vos écrans PC, si vous disposez d'un CD-Rom, vers le mois de juin.

Roger Wilco, le héros de la série des Space Quest, va reprendre du service. Cette fois, il va moins se promener dans les grandioses dimensions de l'univers : réduit à une taille microscopique, notre héros-looser va traîner dans les entrailles d'un membre de

Zork n'en finit plus de revenir. Fier du succès de Return to Zork (près d'un million d'exemplaires vendus), Activison annonce la sortie de Zork: Nemesis pour le mois de décembre

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

de Zork: Nemesis pour le mois de décembre 1995. L'intrigue mélangera joyeusement horreur et érotisme, le tout avec animation vidéo des personnages sur décors calculés.

TÉLÉX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

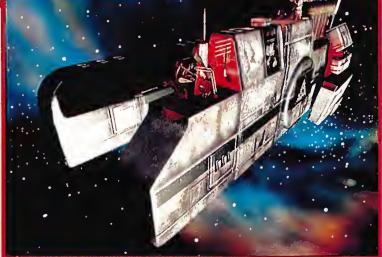


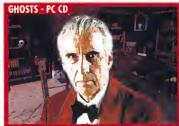
SPACE QUEST VI - PC CD













son équipage. **Sierra** n'a pas changé la formule très réussie qui avait fait le succès des précédents épisodes, **Space Quest 6 : Roger Wilco in Innard Space** est toujours aussi drôle, le personnage principal n'en finissant plus de se mettre dans des situations impossibles et hilarantes. De nombreux clins d'œil à des classiques du film S.F. ou des standards du jeu vidéo parsèment l'aventure, transformant Space Quest 6 en une vaste parodie. Sortie prévue sur PC CD et Mac CD en avril.

Beaucoup moins drôle, plus sombre, mystérieux et écrasant, mais toujours dans l'espace, **The Orion Conspiracy** de **Domark** vous balance dans un monde où vous ne devrez faire confiance à personne. Le personnage que vous incarnez dans cette aventure vient de perdre son fils, il se rend à son enterrement, plein de chagrin, et découvre bientôt que cette mort qu'on lui a présentée comme accidentelle, ne l'était peut-être pas vraiment. Le reste n'est que bruits de couloirs, enquête et lutte contre tous. Les graphismes de Orion Conspiracy sont très jolis, dans de vastes fenêtres où les personnages se déplacent et s'animent, ne vous demandant que de déplacer la souris et de cliquer un peu partout. Prévu sur PC en SVGA.

Croyez-vous aux fantômes? Etes-vous sûr d'avoir eu suffisamment d'éléments en mains pour vous forger une opinion valable? **Ghosts** de **Media Design Interactive** va vous permettre d'augmenter considérablement vos connaissances dans ce domaine. Entre le jeu et la banque de données, ce soft prévu sur PC CD et Mac CD contient des centaines de photos et d'illustrations ayant trait aux phénomènes paranormaux, plus de 60 minutes de films vidéo, d'interviews de gens ayant assisté à ces phénomènes, une heure d'éléments audio (enregistrements de poltergeist, témoignages) sans compter la maison entièrement en 3D dans laquelle vous allez évoluer pour mener votre enquête. Produit très original, Ghosts est en plus un produit beau et esthétique, non sans rappeler 7th Guest. En plus, c'est la mode, Christopher Lee luimême joue un rôle dans le jeu. Les jeux vidéo deviennent le monde de prédilection des acteurs sur le retour.

Depuis l'avènement du CDRom, on nous arrose de softs mélangeant décors en 3D précalculée, surfacée et tout, avec personnages filmés et incrustés. Il y en a déjà des tas. Mais l'expérience est malheureusement rarement réussie. Pour **The Daedalus Encounter**, c'est le bingo, une réussite totale, nous pouvons féliciter **Mechadeus** qui développe le jeu pour Virgin. Les graphismes futuristes sont sublimes, les animations des monstres aliens excellentes, et les deux personnages humains qui se retrouvent dans l'aventure se fondent parfaitement dans les décors. En plus, accrochez-vous, l'héroïne du jeu est incarnée par Tia Carrere que vous avez pu voir dans Wayne's World ou dans True Lies. De l'action, des énigmes, bref une aventure interactive comme on essaye d'en faire souvent et qui prend parfaitement. Sortie prévue en mars-avril sur 3DO, PC CD et Mac CD. L'une des meilleures nouveautés du salon, qui disposera en plus de voix en français quand elle arrivera dans notre pays.



TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX Sur le stand Virgin, Westwood Studios présentait des séquences d'animations, des images et des décors qui feront partie de Lands of Lore II sur PC CD: préparez-vous d'ores et déjà à prendre une grosse baffe quand le soft arrivera tant les graphismes sont impressionnants.





STRATÉGIE

Un genre qui fait de plus en plus d'émules et qui se diversifie énormément, n'hésitant pas à intégrer des techniques habituellement monopolisées par d'autres styles de jeu.

Cette année, Gametek va parfaire son catalogue d'exercices de style en réalisant un jeu hybride, sorte de mixage de Populous et de Lemmings. Références on ne peut plus prestigieuses. Baldies met en scène des personnages extrêmement sympathique, rigolos, et - les anglophones l'auront compris - totalement chauves. Le joueur, ou plutôt les joueurs puisqu'il sera possible de jouer en réseau, dirigent une petite communauté qu'ils devront développer, étendre au maximum, en gérant tous les aspects de la vie quotidienne. Chaque personnage aura sa fonction, son métier, chacun dépendra des autres et tous auront leur importance. Bien sûr, plusieurs communautés, une par joueur, et d'autres dirigées par l'ordinateur, vivent dans le même monde d'où d'inévitables conflits que chacun tentera de faire tourner en sa faveur. Construisez des maisons, faites couler des rivières, rasez des régions, vous êtes un dieu et votre peuple de chauves vous obéira sans réfléchir. Baldies sortira en avril sur Amiga 1200, PC et PC CD. D'ici là, faites vous tomber les cheveux.





UEST OF THE NEW WORLD - PC CD



Beaucoup moins chauve mais plus réaliste, Conquest of the New World d'Interplay vous renvoie au XVe siècle, en pleine conquête et colonisation de l'Amérique. Vous dirigez



DONI

les troupes d'un des quatre pays en compétition : la France, l'Espagne, la Belgique ou l'Angleterre. Débarquez avec vos bateaux, découvrez le pays, installez vos villes, vos troupes et surtout gérez parfaitement vos ressources afin de prendre le pas sur vos adversaires. Les graphismes sont très fins, tout mignons, et la vue 3D est idéale pour ce genre de jeu. Conquest of the New World permettra à plusieurs joueurs de s'affronter, par réseau ou par modem, chacun incarnant un pays envahisseur différent. Sortie prévue en septembre sur PC CD.





TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX

Colonization, l'excellent jeu de Microprose, est annoncé sur Macintosh tandis qu'une nouvelle version pour PC CD devrait sortir également. Ces deux nouveautés proposeront tout un tas de films interactifs venant agrémenter le jeu. TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX Me voilà gonflé de joie, littéralement transporté de bonheur. Le jeu que j'attends depuis des années va sortir très prochainement : l'adaptation officielle d'**Advanced Civilization**. Nom de Dieu, enfin! **Avalon Hill**, responsable de la version plateau, s'est chargé directement de l'adaptation sur ordinateur PC et PC CD. Rappelons que ce jeu a inspiré le très célèbre Civilization de Sid Meier, qu'il s'agit d'un jeu mettant en opposition différents peuples qui tentent de se développer et d'évoluer autour du bassin méditerranéen. Échanges commerciaux, guerres, évolution technique et culturelle sont au programme, le tout sur une période allant de 8000 avant J.-C. à 250 après. Bonheur!

Les wargames ont su évoluer avec les nouvelles performances de nos machines. Nous sommes maintenant bien loin des cases hexagonales remplies par des petits carrés représentant les

armées. **The Civil War** est la parfaite illustration de cette évolution: graphismes de qualité, cartes détaillées et réalistes, en 3D mappée, et rapidité de réflexion pour l'ordinateur. Pour ce qui est du thème choisi par **Empire**, il s'agit de la Guerre de Sécession. À vous de choisir votre camp, l'Union ou les Confédérés, votre adversaire pourra être de silicium ou de chair et de sang si vous vous connectez par modem ou liaison série. Sortie prévue en mars sur PC CD.

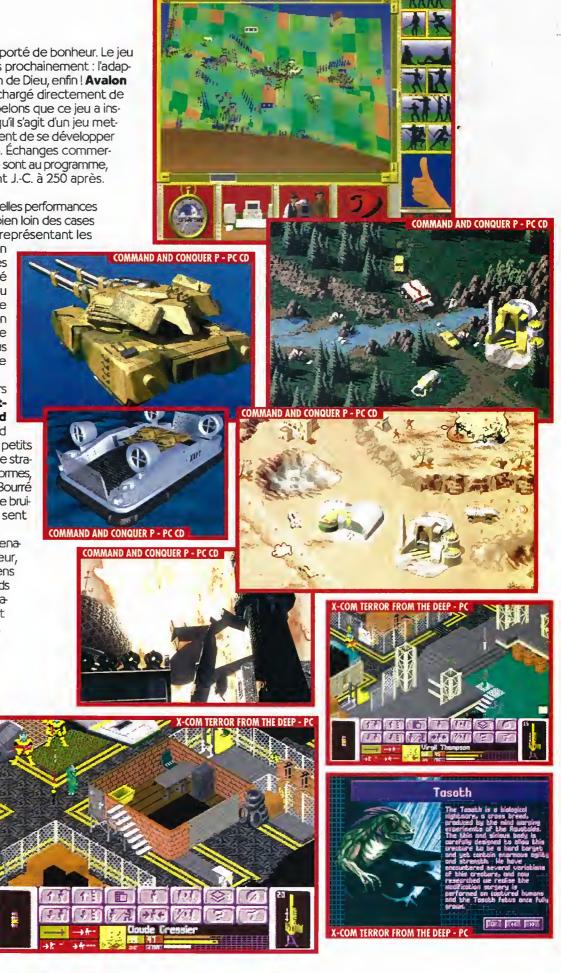
Peut-être gardez-vous d'excellents souvenirs de vos parties de Dune 2, le jeu de chez **Westwood Studios**. Réjouissez-vous, car **Command** & **Conquer** arrive en avril sur PC CD, et reprend

le même principe de jeu (action vue du dessus, petits personnages et jeu mélange de wargame et de stratégie). Cette fois, vous luttez pour des intérêts énormes, pour la domination de la planète. Ça rigole pas. Bourré de superbes animations en 3D, de films vidéo, de brutages et de musiques, Command & Conquer sent le jeu culte à plein nez.

La planète Terre est, une fois de plus, très menacée, mais cette fois le danger vient de l'intérieur, du fond des mers. Il y a bien longtemps, des aliens ont installé des troupes, en douce, dans les fonds marins de notre belle planète. Ces querriers extraterrestres se sont maintenant réveillés, et ils sont bien décidés à tout cartonner sur leur passage. Un peu à la manière de Space Crusade, **X-Com** Terror From the Deep se déroule en tours de jeu, chaque camp après l'autre, vous, puis les aliens. Les graphismes en 3D iso représentent vos troupes ainsi que tout ce que vous voyez autour de vous ; reste à se déplacer intelligemment, puis à combattre adroitement. Développé par Microprose sur PC, X-Com Terror From the Deep devrait sortir en avril.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX Sid Meier, génie de Microprose, ne s'est pas endormi sur ses lauriers, une nouvelle version de Civilization permettant de jouer à plusieurs en réseau va sortir très prochainement sur PC. Les parties seront encore plus sanglantes et achamées.

TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX



CES LAS VEGAS 95

HANGAI TRIPLE THREAT - 3DO

HELDER



SHANGAI TRIPLE THREAT - 3DO

Les jeux de réflexion amorcent un retour en force, cette année. Une explication simple à cela : les utilisateurs actuels, du fait des ordinateurs en vogue (PC, Mac) sont beaucoup plus âgés que ceux d'il y a quelques années.

Shangaï est sans aucun l'un des plus grands classiques des jeux de réflexion sur ordinateur. Toutes sortes de versions sont déjà sorties, sur plus de 30 bécanes différentes. Activision annonce une nouvelle mouture de ce dérivé du Mah-Jong, Shangaï: Great Moments qui sortira en mars sur PC CD-Rom. Au menu, des animations vidéo à chaque fois que vous enlevez une paire de pièces, animations montrant certains grands moments de l'histoire ainsi que trois variations du jeu qui viendront renouveler le plaisir que peut procurer Shangaï.

La 3DO aura bientôt droit à son adaptation avec **Shangaï Triple Threat**, qui devrait sortir en février. Différents modes de jeu, des variations de règles sur une base identique à l'original.

Malgré les apparences, il est toujours possible d'innover dans le monde des jeux d'échecs sur ordinateur. Pas seulement d'améliorer le niveau de jeu - ce qui est déjà beaucoup, mais qui finalement n'intéresse que les grands joueurs - mais d'apporter de nouvelles options et des idées originales. C'est ce que les programmeurs d'**Interplay** ont réussi à faire avec

REFLEXION

US Chess Federation, qui sortira en mars sur PC. En plus des nombreux plateaux et des jeux de pièces différents - ce qui est un peu gadget je vous l'accorde - le soft se propose d'imiter les styles de jeu de plusieurs grands maîtres. Vous aurez ainsi l'illusion de jouer contre Kasparov ou Fischer, sans avoir l'illusion de perdre. De plus, ce jeu est officialisé par la fédération US des Échecs, d'où le titre. Le programme vous donnera donc un classement que l'on peut considérer comme officiel, vous vous situerez facilement parmi les joueurs américains.

Titus s'apprête également à sortir un jeu d'échecs sur PC et PC CD, et pas des moindres : le moteur de Virtua Chess, le cœur de sa réflexion, a obtenu la nulle contre le 17e joueur mondial, il a été "vicechampion du monde 1992 des programmes informatiques", et il a battu à deux reprises, en blitz, le champion de France 1992. Fortiche! Mais ses qualités ne s'arrêtent pas là : pour se mettre au niveau du commun des mortels, Virtua Chess peut faire des erreurs, volontairement, selon le niveau de jeu sélectionné, ce qui vous laisse un peu plus de chances de le battre. Vous pouvez visualiser le plateau en 2D, mais aussi en 3D et cela sous n'importe quel angle. Nous testerons la version finale le mois prochain.

Si vous aimez les cassetêtes originaux, si vous avez été élevé au Rubik's Cube, si en jouant à 7th Guest vous avez préféré les énigmes au reste, alors **Jewels of the Oracle** de **Discis** est indéniablement fait pour vous. Ce jeu sur CD-Rom PC et Macintosh propose toute une série de problèmes à résoudre sous forme d'objets à première vue incompréhen-



sibles. Peu à peu, en cliquant de-ci de-là, vous entr'apercevrez un début de logique, une voie vers laquelle aller. L'environnement de Jewels of the Oracle est superbe, entièrement en 3D, avec des textures mappées et tout plein d'animations. Sortie prévue en février.

Spectrum Holobyte s'était déjà fait une place en or dans le monde des jeux de réflexion avec la sortie de l'excellent Tetris d'Alexey Pajitnov. On connaît le succès phénoménal obtenu par ce jeu. Avec Clockwerx, Spectrum Holobyte remet les pieds dans le domaine des casse-tronches sur ordinateur, des jeux de réflexion rapide. Souhaitons lui autant de succès que son illustre compagnon. Dans chacun des 100 tableaux qui composent le jeu, vous devrez entrer dans le cœur d'une montre et la réparer. Bien sûr, des tas de pièges vous attendent, et pour passer au niveau suivant, vous devrez faire preuve de rapidité et de logique. Prévu sur PC et Mac, sur CD et disquettes.



États-Unis oblige, nous n'avons pas vu de nouveaux jeux de foot au CES de Las Vegas, pourtant de loin le sport le plus présent dans nos colonnes habituellement.

Dans la vie, il est des défis qui ne sont pas simples à relever : devenir président de la république quand on est nain ; manger deux brouettes d'enclumes en moins de dix secondes ; traverser la tribune Boulogne du Parc des Princes avec une pancarte "Aux chiottes le PSG" et une écharpe de l'O.M.; ou encore passer une soirée entière, en tête à tête, avec Maurice l'animateur de Skyrock en se retenant de lui bourrer la tronche de petits coups de poings. Pour l'année 1995, le fardeau que s'est auto-imposé **Gametek** sera d'innover, dans le monde, des simulations de golf avec **Fairway to Heaven**. Pas évident tant le genre est déjà quasi saturé, tous les éditeurs, ou presque, ayant tenté leur chance dans le passé. Rien de révolutionnaire n'est prévu, vous continuerez à pousser des petites balles blanches dans des trous, mais cette fois des champions comme Jack Nicklaus, Pete Dye ou Ben Crenshaw vous donneront des conseils pour aborder les l8 circuits différents du jeu. Leurs tronches animées en séquence vidéo s'afficheront tandis que vous vous concentrerez sur votre club.

Allez, hop, pendant qu'on est encore sur le green, notez qu'**interplay** y va aussi de son jeu de golf, même qu'il s'appelle

The Skins Game at Bighorn. Les éditeurs ayant épuisé tous les noms de joueurs célèbres, ils sont obligés de se rabattre sur les noms de terrains pour trouver des titres à leurs softs. The Skins Game at Bighorn étant développé pour PC CD et Mac CD, les auteurs se sont permis de réaliser les graphismes entièrement avec de véritables séquences filmées du Country Club de Bighorn. Ce jeu de golf risque donc d'être extrêmement réaliste, nous attendrons avril pour le savoir.





TÉLEX • TÉLEX • TÉLEX
Saitek commercialise un jeu
d'échecs en bois, un vrai, avec
de belles pièces et tout, qui
se connecte sur PC. Le PC Auto
Chessboard est compatible
avec les plus grands softs du
marché.

Options

Opt

JEWELS OF THE ORACLE - PC CD

TÉLEX • TÉLEX

Nous voilà super désolés, mais nous n'avons pas de photos de Virtual Pool à vous présenter. Sachez tout de même qu'il s'agit d'un excellent jeu de billard édité par Interplay, et que vous aurez droit à une non moins excellente preview le mois prochain. TÉLEX • TÉLEX









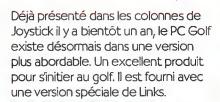
SHOPPING



Fabricant : QuickShat



PC Golf







Le XL Controller est au jeu de rôles ce que le FCS Controller est au simulateur de vol, à savoir un joystick spécialement étudié pour les jeux d'aventure et de rôles. Reste

à voir si c'est réellement





ensemble joystick/manette de gaz doté d'une multitude de boutons. À noter l'existence du Skymaster, un joystick avec gaz intégré, mais comportant seulement deux

Dans le genre manette compliquée, OuickShot vient directement concurrencer ThrustMaster avec un

boutons.

Fabricant : QuickShat



Batter Up

Après le golf virtuel, voilà que débarque le baseball virtuel grâce à une batte électronique capable de se répérer dans l'espace. C'est super marrant, mais encore faut-il être adepte de ce sport pour le moins méconnu en France.

Fabricant : Spart Sciences Inc.



Impressionnant de par sa forme, The Bird est un joystick à infrarouge qui fonctionne dans l'espace. Attention, il ne s'agit pas d'un joy 3D, mais simplement dune

manette

sans sode. Toujours est- il que ça a de la queule et

Fabricant : VIR Systems

. ThrustMaster **ProPlay Golf**

Pour jouer au golf chez soi, deux solutions: tout péter ou acheter le Pro Play System. Ce socle électronique qui se relie à l'ordinateur via le port série comporte suffisamment de capteurs pour analyser en détail le passage du club électronique. Angle, trajectoire, slice, hook... le résultat de l'analyse est immédiatement envoyé à l'ordinateur qui répercute le coup sur la balle. Génial!

Fabricant : ThrustMaster

.QuePoint

Inspiré du TrackPad faisant office de souris sur les derniers portables de chez Apple, le QuePoint se connecte sur un Macintosh de bureau. Le déplacement du curseur se fait dès lors avec le doigt. Prévu aussi pour PC.

Fabricant : MicraQue

F-16 TQS Stick

Moulé à partir des commandes d'un Fl6, cet ensemble allie efficacité avec ergonomie. Plus performant que l'ancien modèle. les accros de la simulation de combat ne peuvent passer à côté. Le must!

Fabricant : ThrustMaster





Bientôt sur votre micro

Un nouveau constructeur débarque dans le milieu PC avec quelques ustensiles surprenants. L'ensemble comporte deux manettes de gaz, un manche à balai de plus de 60 centimètres de haut, un volant et trois pédales. Prix non communiqué.

Fabricant : iDD



CVRILLE BARON



Arts, culture et loisirs

a menedian les fleves et les pesse manages, saula militia Assa licinalis, sa construiant et fonctionnes t à parti

glarne: TADE et JARH
Ann et materalement diredà a pri
most rement surone per les Andene

Musée de l'Homme

PC CD MACINTOSH CD

près Le Louvre, c'est au tour du Musée de l'Homme de proposer un CD-Rom multimédia. À l'image du musée, ce CD-Rom est varié. On peut y découvrir pas moins de 800 objets témoignant de la vie des hommes et des sociétés dont ils faisaient partie. Plus qu'une visite du musée, ce CD est avant tout un voyage interactif au pays de l'humanité, axé autour de trois idées : la préhistoire, l'ethnologie et l'anthropologie. La qualité des documents sonores et de l'iconographie fait de ce titre l'un des "must" du mois. Toutefois, on peut regretter que dans la version PC Windows, le logiciel réagisse avec un petit temps de retard après chaque clic de souris.









Elysée PC CD-MACINTOSH CD

dents qui se sont succédé à la tête de la république française depuis 1848. Avec ses 20 minutes de vidéo et de sons, ses 200 photographies et l'équivalent de 250 pages de textes, "Élysée" est indéniablement très doccumenté. Hélas, la présentation ne suit pas. À réserver aux passionnés.





Histoire de la Littérature

PC CD WINDOWS

la littérature" est hélas desservi par une présentation un peu tristounette. Cela dit, les amateurs de belles lettres seront comblés par l'exhaustivité du produit. Du Moyen Age à nos jours, 44 auteurs sont présentés. Les textes, qui apparaissent à l'écran sont également lus. Enfin, un quizz comportant près de 2 000 questions offre l'opportunité de tester ses connaissances.

MADAME DE LAFAYETTE LA PRINCESSE DE CLEVES

Mme la Dauphine était assise sur le lit et parlait bas à Mme de Clèves, qui étail debout devant elle. Mme de Clèves aperçut par un des rideaux qui guindemi fermé, M. de Nemours, le dos coulre la table, qui était au pied du lit, et elle vit que, sans tourner la lête, il prenait adroitement quelque chose sur la table. Elle n'eul pas de peine à deviner que c'était son portrait, et elle en fut si troublée que Mme la Dauphine remarqua qu'elle ue l'écoutait pas et lui demanda ee qu'elle regardait. M. de Nemours se tourna à ces paroles ; il rencontra les yeux de Mme de Clèves, qui étaient encore attachés sur lui, et il pensa qu'il n'était pas impossible qu'elle efit un ce qu'il venait de faire.

• Editeur : Cube Systemes Téi : [16] 83.37.11.29 • Prix : 399 F





de Noël

CO-I FMV. PC MPEG. CO 32 MPEG

ertes, nous sentons confusément que ce produit aurait gagné à être testé il Uy a deux mois, mais que sont ces quelques jours comparés à 2000 ans d'histoire ? Dans son infinie bonté, le petit Jésus ne nous tiendra sûrement pas rigueur d'avoir oublié son anniversaire. Ce titre vidéo-CD, qui nécessite une cartouche Digital Video pour fonctionner, est un dessin animé rappelant l'origine de Noël telle que nous le raconte la Chrétienté. Particularité de ce dessin animé : plusieurs chapitres, de la naissance au retour au pays en passant par le voyage en Égypte, peuvent être consultés séparément. À l'aide d'un menu de type magnétoscope, on peut avancer, reculer, faire une pause, etc. L'âne et le bœuf, qui servent ici de narrateur à l'histoire, relatent les aventures de Jésus et des siens dans un scénario restant fidèle à la Bible. Le dessin animé, d'excellente qualité, est en français et en anglais. Chaque séquence peut être visualisée dans la langue de son choix.



Editeur: Infogrames • Distribué par ;
 Infogrames : (16) 78.03.18.46 • Prix : 200 F









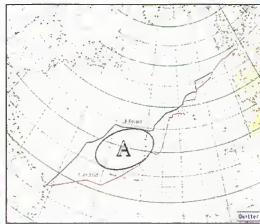
Route du Rhum



PC CD, Macintosh CD

éalisé en collaboration avec notre confrère Thalassa, "Route du Rhum 94" tire au mieux parti du concept Multimédia. Certes, le thème abordé occupe un créneau assez étroit, mais n'est-ce pas là l'intérêt de ce concept ? La part belle est faite aux héros de cet événement sportif pas comme les autres, entendez par là skippers et bateaux, mais ce CD a le mérite de replacer la compétition dans son contexte. Au travers de 500 photos, on découvre également les architectes navals, les organisateurs de la course, la Marine nationale. Surtout, on apprend à mieux connaître les routeurs et Météo France sans qui les marins ne sauraient trouver la bonne route sans perte de temps. Bonne idée, on peut consulter le journal de la course afin de revivre chaque événement marquant au jour le jour. Enfin, l'écoute de nombreuses communications radio renforce l'ambiance.





 Editeur : Éditions Vocales et Multimédia
 Distribué par : Éditions Vocales et Multimédia Machine
 Prix: 249 F

Les Vins de France





vec sa base de données de 2 000 crus du vignoble français, ce titre pour CD-I ravira les amateurs. Amateurs étant ici à prendre dans les deux sens, car "Les Vins de France" est à la fois un produit didactique et une véritable encyclopédie. Si l'on ne peut que regretter l'aspect brouillon des menus, présentés sous la forme de dessins ubuesques, quelques minutes d'utilisation suffisent pour oublier ce léger inconvénient. En plus d'une histoire du vin et d'un reportage sur le vignoble illustré de photos et de documents d'excellente qualité, ce titre est avant tout destiné à apprendre au gourmet comment harmoniser mets et vins. Après avoir choisi le type de plats, on se voit proposer le vin idéal. De plus, un glossaire permet de tout connaître des termes parfois exotiques utilisés en œnologie, du millésime au cépage. Un chapitre, consacré aux étiquettes, explique clairement comment "lire" une bouteille. Enfin, parmi d'autres options trop nombreuses pour qu'on



les cite toutes, une descente à la cave offre l'opportunité de faire son choix, parmi les 2 000 crus sélectionnés, en fonction du prix que l'on est prêt à mettre. Bref, voilà un titre fort utile et, qui plus est, est présenté dans un coffret en bois très original.

■ Editeur: Philips Interactive Media France
 □ Distribué par: Philips
 ■ Téléphone: [1]
 ■ 47.28.51.00
 ■ Prix: 500 F

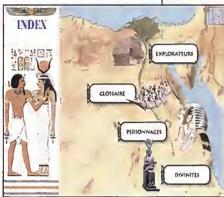


Voyage en Egypte

PC CD

oujours aussi fascinante, l'Égypte ancienne nous ouvre ses portes avec ce CD-Rom particulièrement bien realisé. Avec plus de 1 000 photographies couleurs et N & B, "Voyage en Égypte" porte bien son nom. On peut y découvrir les dieux de l'Égypte ancienne et naturellement les monuments célèbres. La présentation, très intelligemment réalisée, permet de faire le "voyage" avec une carte. En se déplaçant le long du Nil, on découvre les sites. Autre bonne idée : de nombreux lieux ont été modélisés en 3D. On bénéficie ainsi de 25 minutes d'animations 3D. Ajoutez à cela II minutes de films et 30 minutes de musique originale. À noter que ce produit est également disponible sur Macintosh! (édité par cybex: (1) 40.52.03.00).

Editeur: Scala • Distribué par: Emme Téléphone : • Prix: 340 F









FLINTSTONES JETSON TIMEWARP

Reprenant les personnages de Hanna Barbera, ce CD-l de Philips est un dessin animé interactif relatant les aventures de Flintstone (Pierrafeu), transporté dans le futur, à l'époque de Jetson alors que ce dernier vient prendre sa place dans la préhistoire. Amusant, mais hélas en anglais.



I



BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joystick Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

POUR RECEVOIR CHEZ VOUS LE N° 1

ABONNEZ-VOUS

Une économie de 121'!

Vos Avantages Abonnés :

1 Joystick arrive chez vous avant sa sortie en kiosque.

2 Vos petites annonces sont prioritaires.

❸ Vous bénéficiez de 120 mn. sur 3614 JOYSTICK.

4 MOIS DE LECTURE GRATUITE!

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYSTICK, pour 209 F au lieu de 330 F, soit 4 numéros gratuits. Je joins mon règlement par □ chèque bancaire □ chèque postal □ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Abonnements Belgique: Partner Press, rue Charles Parenté, 11. 1070 Bruxelles.

I an (11 N°): 1450 FB. N° bancaire: 210-0981122-19. Autres tarifs étranger: sur demande.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposit

etrouvez tous les mois dans Joystick plus de 200 pages consacrées à l'actualité des jeux vidéo et du multimédia de loisirs :

- les news, les enquêtes, les interviews et les dossiers complets pour savoir ce que vous réserve l'avenir immédiat,
- les previews pour découvrir les jeux en avant-première,
- un guide d'achat et des tests avec notation pour juger les nouveaux jeux... et les solutions, trucs et astuces pour en profiter au maximum.

Joystick, c'est vraiment "la" référence absolue pour tout savoir sur les jeux d'aujourd'hui et de demain, voire même d'après demain.

En vous abonnant, vous recevrez en cadeau cette radio FM.
Equipée d'une prise pour un casque, vous pourrez en profiter partout, en toute liberté.
Couleur noire. Taille réelle.

Pour en avoir plein les yeux et les oreilles ...





OFFRE SPECIALE

joysick

1 AN (II Nos)

au lieu de 330 F soit III F d'économie

L'abonnement à Joystick, c'est aussi :

- 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK,
- la priorité pour les annonces que vous voulez faire passer, et vous recevez Joystick chez vous avant sa sortie en kiosque.

... abonnez-vous à Joystick

☐ OUI je profite de cette offre exceptionnnelle
d'abonnement à Joystick pour 1 an (11 nºs) au prix de 219 F
seulement au lieu de 330 F, soit III F d'économie.
Je recevrai en cadeau ma radio FM.

Je règle par : ☐ chèque bancaire ou postal

CB N° LLLL Expire LLLL

Signature :

Offre valable 2 mois et réservée au nouveaux abonnés. Tarif pour la France métropolitaine uniquement. Votre cadeau vous parviendra 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.

"Informatique et Liberté : le droit d'occès et de rectification des données concernant les obannés peut s'exercer ouprès du service obannements. Souf opposition formulée por écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

Nom : _____

 $\dot{\text{Adresse}}:$

Code Postal : LLLLL

ille : _____

Mon ordinateur est un: _____

Mon pseudo*: _____

* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK.

A compléter et à retourner avec votre règlement à : JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre 75947 Paris Cedex 19.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris Se), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.



LES SORTIES DU MOIS

VU À LA FNAC

ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



Need for Speed sur 3DO. Testé dans Joy N° 57

Une course de voitures superbe qui permet de piloter neuf voitures sur trois circuits différents. Un jeu d'une beauté rare. La meilleure simulation automobile disponible à ce jour.



Wing Commander III sur PC CD. Testé dans Joy N° 56

Combats dans l'espace en S-VGA entrecoupés de scènes filmées. Musiques, costumes, décors et acteurs célèbres contribuent à faire de ce soft l'événement majeur de l'année.



Cyberia sur PC CD. Testé dans Joy N° 56

À la fois jeu d'aventure et d'action, Cyberia rappelle un peu Novastorm. Les décors et les personnages ont été précalculés sur Silicon Graphics, ce qui est un gage de qualité.



The Apprentice sur CD-1. Testé dans Joy N° 56

Jeu de plates-formes beau comme tout dans lequel on dirige un jeune apprenti sorcier. Plusieurs niveaux à thèmes, et une musique de jazz Nouvelle-Orléans incroyable.



Bloodnet sur Amiga. Testé dans Joy N° 57

Dirigez les membres de votre équipe dans ce magnifique jeu d'aventure/rôles qui exploite parfaitement le mode d'affichage le plus fin (AGA). Mélange de science-fiction et de vampire, voilà un jeu étonnant.

Les coulisses

iens, je vais vous raconter comment on note les jeux à Joystick. On a fait un programme qui tire des numéros aléatoires de 0 à 100 et... heu non, c'est pas tout à fait ça. En cours de mois, chaque rédacteur note les jeux qu'il a testés. Il met une note technique et une note d'intérêt, en son âme et conscience. Bref, il fait le test du jeu, tel que vous pouvez le lire dans le magazine. À ceci près qu'au dernier moment, lorsque tout le monde a terminé les tests et qu'il ne reste plus que le sommaire ou des trucs du genre à écrire et qu'on essaye de partir discrètement sur la pointe des pieds, paf! réunion. Toute la rédaction s'enferme alors dans un bureau,on se pique les chaises, on va en piquer dans d'autres bureaux, et au bout d'un quart d'heure, tout le monde est prêt. Et alors, soudain, rien! Flûte, on a oublié le principal : imprimer toutes les notes sur une feuille. Un quart d'heure plus tard, tout le monde est prêt (en fait, non, mais j'abrège). Et là commence enfin la réunion. On compare les notes : "Est-il normal que Machpro ait 83 en technique, alors que Shmutz II n'a que 82 ?". "Ben c'est parce que t'as mis 82 à Trucmuche,

crétin!". Et alors, ça dure comme ça pendant une heure ou deux. À chaque fois qu'on croit que c'est bon, l'un de nous se rend compte que "Oui mais ça fout tout par terre, parce qu'il faut baisser la note d'intérêt de Superchose". Et on recommence. Bref, c'est une véritable galère.

Je sais de quoi je parle, on en sort. Et justement, on se rend compte que les mois se suivent et ne se ressemblent pas. Ce mois-ci, on ne peut pas dire que l'on croule sous les jeux de qualité. C'est bien, vous allez pouvoir en profiter pour rejouer à un truc ancien et vous rendre compte du même coup qu'un bon jeu, c'est comme un bon bouquin, ça peut se "relire". Profitez donc aussi de l'accalmie - et là je m'adresse aux "PCistes" débutants - par pitié, lisez donc le manuel du Dos. De toute façon, vous ne pouvez pas continuer à lancer des jeux sans comprendre ce qui se passe. Il faudra que vous en passiez par là, alors autant le faire au calme et non lorsque vous vous retrouverez devant le jeu du siècle qui refuse de démarrer pour une bête histoire de configuration. Voilà!

Moulinex

Bon à découper et à renvoyer à Joystick - ECTS Awards - 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex

Les ECTS Awards 95

Tous les ans, les organisateurs de l'"Electronic Consumer Trade Show" organisent une remise de prix afin de couronner les meilleurs jeux. Cette année, c'est à la rédaction de Joystick qu'a été confiée la rude, mais noble tâche, de nommer les candidats (de l'anglais "nominee"). Comme il n'y a pas de raison qu'on soit les seuls à bosser, vous allez nous aider. Dites-nous quel est, pour vous, le meilleur jeu de l'année 1994, ce qui nous permettra de dresser une liste. Pour vous remercier du coup de main, nous mettons en jeu 100 tapis de souris, qui seront offerts à ceux dont la réponse aura été tirée au sort.

Nom	Prénom	Adresse
Code postal	Ville	
Meilleur jeu 1994		sur

VOTEZ

UDÉCIEST





Avez-vous déjà été jusqu'au bout des frontières de la réalité? Attention, pas celles qui sont juxtaposées à l'irréalité (sans quoi, ce test n'aurait pas lieu d'être), mais celles de votre esprit. À force de croire à quelque chose, cette dernière se matérialise presque. C'est de cette façon que l'on devient agité du bocal ou curé. J'ai choisi: je suis testeur à Joystick.

orld

PC CD-ROM



Le huitième our, l'homme créa Dieu...

Léo de RINCEVENT

ref rappel géographique du monde où nous vivons : eh oui, on vous a mal renseigné à l'école. On vous a dit que la terre était ronde. Ah ah ah ah ah ah ah ! La terre est plate, bande de darwiniens, même qu'elle a quatre éléphants qui la soutiennent, eux-mêmes posés sur A'Tuin, la tortue au cerveau grand comme un continent. Vous vous en souviendrez ? Non... euh...oui, je veux dire cela vous paraît logique. Combien de fois faudra-t-il le répéter. Combien vous dites ? Non, vous n'allez pas le faire, vous n'allez pas dire ce chiffre... AAaaah ! Il l'a dit. Vous

Attention dalle piègée. Cette dernière vous enverra valdinguer sur les toits si vous ne faites pas attention où vous mettez les pieds.





Au bout de quelques minutes d'inactivité, un économiseur d'écran se met en route; Rincevent se met à taper l'écran de votre moniteur demandant si il y a quelqu'un.



êtes fou, vous savez ce que vous venez de faire, en disant ce nombre ? Vous venez de déclencher une onde cataclysmique. Malheureux, il ne faut jamais dire ce nombre compris entre 7 et 9. Vous vous devez de rattraper votre erreur, sans quoi notre monde va disparaître sous une invasion de dragons. Vous n'y croyez pas. Sachez que pas mal de personnes y croient, c'est un peu de leur faute aussi. Voici la quête, jeune magicien. Introduisez votre bijou communément appellé "CD-Rom" chez vous-autres barbares, dans le réceptacle prévu à cet effet. Lancez-le par la commande "DISC". Voilà la quête, misérable vermisseau que tout arrête, vous qui fuyez devant le premier troll venu, vous qui êtes diplômé d'Échec en Magie, libérez votre ville de son dragon en devenant un magicien puissant. Ah pour sûr, vous allez en rencontrer des magiciens, des bonshommes bizarres, des alcooliques, la Mort. Avec votre fidèle compagnon, Bagage, vous allez en voir du pays! Eh oui, vous êtes accompagné, et votre ami, c'est l'inventaire, brave petite malle sur

pattes qui vous rend de fiers services. En effet, on peut la remplir, il y a toujours une petite place pour un objet de plus. Et puis, son efficacité durant les combats n'a d'égal que votre couardise; elle digère aussi bien les trolls que les humains empêcheurs de tourner en rond. Il est certain que vous ne vous en sépareriez pour rien au monde. Bien sûr, dans cette aventure, vous ne les aurez pas, mais sachez qu'elle a contenu plusieurs branches de poirier savants. Vous vous rendez compte! Mais pas touche : le coffre se referme vite si un inconnu vient à vouloir dérober son contenu. Attention, ce jeu est dangereux, j'en fais moi-même les frais. Cela se passait il y a un peu plus d'une semaine, si vous voyez ce que je veux dire. J'étais plongé dans un livre de Terry Pratchett, lorsque le test est arrivé. "Pour quand dois-je avoir finir ce test, noble magicien du téléphone ?", demandai-je à Claude, le troll le plus



sympathique que j'aie jamais rencontré. Et c'est là que j'ai commencé à péter les plombs. Il a dit: "Sous ***le**aine" (vous savez, le chiffre interdit)". Dès

VRAI FAUX

En utilisant la calculatrice de Windows, vous aurez l'impression de tourner sous Pentium!

En effet, essayez donc 2,01-2, 3,01-3 et des opérations de ce type. Mais la liste est exhaustive. Amusezyous bien...





Eric Idle, Pratchett, Rincevent, une équipe gagnante Grandeur des lieux Facilité d'utilisation

Graphisme rigolo

Mettons-nous bien d'accord, c'est pas un gros défaut et c'est très pardonnable, mais il y a un très très léger ralentissement dans le scrolling.

La carte de la ville permet des déplacements rapides.



Pratchett en français

Les Annales du Disque-Monde sont en cours de traduction. Déjà cinq volumes sont disponibles: "La huitième couleur", "Le huitième sortilège", "La huitième fille", "Mortimer", "Sorcellerie". Ce sont les édi-tions L'atalante qui ont eu la bonne idée de publier cette saga qui compte plus d'une dizaine d'épisodes. À noter que les illustrations de ces bouquins sont vraiment magnifiques. Elles ont été faites par Josh Kirby, tout le monde s'en fout, mais moi ça me fait plaisir de voir que les petits Français n'adaptent pas un bouquin à leur manière et mettent n'importe quoi en couverture (NDLR : les éditions Atalante ont d'ailleurs d'autres merveilles à leur catalogue. Essayez-donc "Le chien de guerre et la douleur du monde" de M. Moorcock, et "Le Roi Arthur..." de Sir Thomas Malory, texte intégral du Morte d'Artus écrit en 1485)











Evoluez dans le monde de

lors, je me suis consacré à bouter les dragons de mon esprit. Ils ne prennent vie que lorsque l'on y croit.

Et si on redevenait un peu sérieux ?..

Techniquement superbe, Discworld a bénéficié d'un scénario très poussé qui vous tiendra en haleine pendant des dizaines d'heures (heures terrestres de chez vous où la terre tourne autour du soleil en 365 jours). Quel plaisir de se balader dans ces rues si pittoresques d'Ankh-Morpok, la ville où vous évoluerez avec votre ami Bagage. Lorsque vous entrez dans un lieu, il n'est pas rare qu'il fasse deux ou trois écrans de long! Le graphisme n'est malheureusement pas en SVGA, mais il est bien foutu quand même:

jugez-en par vous-même, admirez ces personnages bizarres aux gueules incroyablement laides mais tellement amusantes. Les scrollings sont légèrement saccadés, mais c'est à peine visible. Il a fallu que ces êtres étranges que sont Pinky (un humain sans pouvoir magique, dépassé par l'Amiga, vous imaginez !) et Trazom me le fassent remarquer, pour qu'effectivement je le constate. C'est donc pour chipoter et mettre un moins dans les up-down que je vous le dis, mais considérez cela comme un petit moins. Sinon, les décors sont vraiment magnifiques et le jeu des lumières a été très poussé. Et puis, on revient un peu aux jeux d'aventures traditionnels, simples, si l'on fait abstraction de ce scénario monstrueusement surréaliste. En effet, la 3D à outrance, ca finit par gaver. Tudutudutudutudu. Les Anglais parlent aux Français! Côté ambiance sonore, c'est tout bonnement irréprochable. Toutes les voix sont digitalisées, les musiques vous plongent dans





Pratchett par l'intermédiaire de son héros.









Pas tous les jours facile, la vie de magicien. Tête à claques, moi?

c'est Éric Idle, des Monty Python, qui prête sa voix au personnage de Rincevent. Certes, s'il est vrai que le graphisme ne fait pas penser à un dessin animé, les voix nous y plongent

complètement pour peu que l'on ferme les yeux. Enfin si I'on ferme les yeux, on ne lit plus les sous-titres en français made in Psygnosis et on s'y perd (ne vous fiez pas aux photos d'écran, c'est la version anglaise que j'ai testée), et c'est dommage car c'est vraiment très drôle et abso-

lument louf. Et, ô joie, cela fera plaisir aux amateurs, au bout de quelques personnages rencontrés, au détour d'une phrase, enfin à la fin plus exactement, z'inquiétez pas j'y viens, le personnage de Rincevent prononce ces quelques mots magiques: "Nudge, nudge" qui est à Eric Idle dans un de ces sketchs ce que "oui... non... je veux dire" est à Terry Pratchett dans ses livres. On se sent donc en pays de connaissance, et c'est ce genre de petit truc qui fait que l'on rentre assez facilement dans ce jeu. Enfin, si vous n'avez pas eu la chance de voir ce sketch, ben... vous n'avez pas eu de chance. Signalons tout de même que les voix des autres protagonistes de l'histoire sont toutes aussi efficaces. Les dialogues sont vraiment à mourir de rire ; par exemple, après être entré au restaurant où des magiciens sont en train de se bâfrer, vous entamez la conversation avec le plus sénile d'entre eux (il a besoin d'un

"sonotone" et il est complétement myope). Il vous prend alors pour une demoiselle, en raison de votre tenue de mage. Le plus drôle est le ton avec

lequel il répond. Indigné, incompris... On sent que tous les malheurs du monde l'accablent. Pauvre Rincevent, on ne peut pas dire que ce soit le héros traditionnel, beau, spirituel, de bonne compagnie, sportif, menant une vie saine comme NOUS, les testeurs de Joystick. Mais c'est malheureusement cet individu que

vous devrez diriger au cour de votre quête anti-dragon, et faut faire avec. Et puis, de toute manière, dans un jeu d'aventure, même si le personnage que



vous dirigez est un crétin complet, ce n'est pas très grave étant donné que vous lui confiez votre intelligence, ou plutôt, non, c'est lui qui vous confie son petit corps. C'est plus ça que j'dis. Vous vous exprimerez non pas par phrases toutes faites, mais par ordre d'idée. Je m'exprime (tiens moi aussi) : lorsque vous cliquez sur une personne,



Carte du continent dominé par le temple des dieux.

VRAI

Vous avez remarqué: le 6.22 du dos est exactement le double du 3.11de Windows.Et ça va continuer comme ça tout le temps. Exemple: Windows $95 \times 2 =$ Dos 7.

VRAI

Mais uniquement sous Pentium. (c'est pour

Cette réalisation est très fidèle à l'oeuvre



Le monde selon Pratchett

es bouquins sont vraiment un régal : ça va vite, très vite. À peine arrive-t-on à suivre un dialogue (ils sont nombreux) entre deux personnages, que ca embraye directement sur une autre scène. C'est une autre forme de lecture où l'on revient sur une phrase pour essayer de piger le paragraphe, le chapitre, le livre entier... Pas un mot de trop, juste ce qu'il faut où le jeu consiste à découvrir ce qui se cache derrière les mots avec très peu d'indices. Vu les histoires, on pourrait le comparer à Tolkien. Cela n'a aucun rapport. Quand Tolkien écrit, aussi fantastique que soit le monde dont il parle, l'histoire est finie, immuable, laissant très peu de place à l'imagination car tout y est méticuleusement décrit. Avec Pratchett, en revanche, il peut y avoir autant d'interprétations à son œuvre qu'il a de lecteurs, car il brouille les pistes. Rincevent est une sorte de Candide découvrant le monde sans jamais oser se lancer dans quoi que ce soit. Ça, c'est pour la forme ; pour le fond, je pense que le monde dans lequel évoluent ces personnages n'est autre que notre planète, déformée à souhait pour que le lecteur fasse lui-même un lien entre ce qu'il lit et ce qu'il vit tous les jours. La lecture est beaucoup

> L'entrée de l'université invisible, passage obligé de tout magicien.



l'nœud. Un vrai régal que de diriger ce petit personnage qui a été recalé aux examens de magie.

Différences entre les deux versions.

Non, il n'y aura pas de version disquette. Je voulais parler de la version bouquin qui a subi des adaptations pour que le jeu fasse plus jeu d'aventure que délire complet. Mais non, Pratchett va bien, il est juste un peu imaginatif. Par exemple, dans la réalité pratchetienne, un magicien n'apprend un sort que tous les trente ans et l'oublie une fois qu'il l'a lancé. Ce genre de choses n'étant pas possible dans un soft rempli de magie, on utilise les sorts comme des objets, mais rien ne vous empêche de jouer un peu au jeu, d'utiliser votre magie et d'y rejouer dans trente ans pour être fidèle au livre. Néanmoins, les magiciens que l'on rencontre dans le jeu ne font pas grand cas de leur pouvoir et passent leur temps à festoyer et à boire des coups. J'ose à peine imaginer ce qu'aurait été le soft s'il avait repris exacqui donnent des "peaux-lisses-d'artsue-rance" est si frappante que cela. C'est pas très calme, on m'a dit, avec tous ces barbares, mais c'est pittoresque. Faudrait veiller à ne pas avoir des ennuis avec la police brigade citron, auquel cas on reviendrait immédiatement, donc on tâchera d'èviter ces espèces de sauvages en s'habillant convenablement comme au mariage du cousin du frère de la grand-mère du filleul du beau-fils du Général Couic. Méfiez-vous aussi de lui, la Mort...

DISTRIBUTEUR: Psygnosis Tel: (1) 46.43.93.10. • NOTICE: Français, config: 386 avec 4 Mo de RAM



Toute l'équipe de Joystick est dans ce bar, excepté certains testeurs trop contents d'avoir trouve une cave avec du vin Ankh-Morpokien.



L'université invisible est le lieu de rencontre des magiciens de la planète.



Wings of Glory

PC CD-ROM



Le Baron Rose

Après l'espace, la guerre moderne et la bataille du Pacifique, Origin aborde les combats aériens de l4-l8. Peut-on passer d'un jet à un biplan avec succès ?

IANSOLO



L'atmosphère de l'époque est bien restituée.
L'instrumentation et le pilotage se veulent réalistes.
Les bruitages sont efficaces.
L'interface est très complète.



Le moteur 3D d'Origin commence à vieillir. Un peu typé américain. Les temps de chargement des missions à partir du CD.

ux commandes de mon bon vieux Sopwith Camel, je viens enfin de percer la masse de nuages où je m'étais aventuré en effectuant un looping hasardeux. Les craquements de l'empennage entoilé commencent à me donner quelque inquiétude. Subitement, la forme grotesque d'un gigantesque Zeppelin se profile devant moi. Je m'en vais la truffer au plomb, cette saucisse teutonne! Peine perdue, les avions des escadrons de chasse allemands arrivent à la rescousse. Va falloir se dégager dare dare. Je pique

du nez pour prendre un peu de vitesse, et j'effectue un rapide virage sur l'aile (enfin, à la vitesse d'un biplan de l'époque). Un peu par hasard, je me retrouve face à un proche cousin du baron rouge (sauf qu'ici, son zinc est décoré d'un douteux rose fuschia). Par pur réflexe, je presse la gachette de ma mitrailleuse, à bout portant, et un cri d'agonie horrible me donne à penser que j'ai dû faire mouche. Mon succès sera de courte durée puisque, quelques instants plus







La guerre: "gross malheur!"

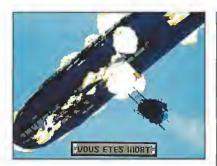
Wings of Glory nous faire revivre les temps héroïques des combats aériens de la Première Guerre mondiale, quand la haute technologie était synonyme de capacité à tirer avec une mitrailleuse entre les pales d'une hélice qui tourne, sans la faire éclater! Une intro avec images d'archives en noir et blanc est là pour nous remettre dans le contexte. La Première Guerre mondiale est une véritable boucherie qui laisse près de quatre millions de cadavres sur les champs de bataille. Les fous volants qui s'affrontent dans les airs font figure d'aristocrates vernis, par rapport à la chair à canon en contrebas... Et en plus, ils volent dans de chouettes avions en images de synthèse 3D Studio, en

mages de synthèse 3D Studio, en tout cas pour ce qui est de l'intro.
L'écran d'accueil permet d'admirer les différents coucous disponibles dans Wings Of Glory, de créer

une mission sur mesure ou bien, tout bêtement, de démarrer le jeu.

Nous voilà en janvier 1917, à Chapelle Sainte Marie en Belgique, dans une base des forces aériennes alliées. Le programme propose d'entrer son nom et prénom. Mais le reste de la fiche signalétique n'est pas éditable : on incarne un Américain né le 25 janvier 1895 à Chicago. Point à la ligne. Pas question de changer la nationalité, pas plus que la tronche de blaireau premier de la classe (genre Tom Cruise) qu'il va falloir se colleter tout au long des scènes intermé-

diaires. Hola! ne croyez pas que je sois en manque de calgon, mais tout porte à croire que WOG est le reflet d'une vision bien américaine de la Première Guerre mondiale. Direction le bureau du major qui nous met au parfum : en gros, va falloir dérouiller du boche. Dans le mess des officiers, on peut discuter avec d'autres pilotes, histoire de donner l'ambiance et de placer des remarques nunuches sur la guerre "gross malheur". Encore une couche de caricature: on rencontre un Français avec une tronche d'abruti, bourré comme un coing et qui n'a rien de mieux à dire que de se plaindre sur la qualité du champagne local! Hormis le côté légèrement cliché de l'affaire, il est clair que les pilotes de l'époque devaient être bien imbibés pour s'embarquer dans leurs cercueils volants. Comme dans les précédentes productions Origin, les dialogues sont prédéfinis et on ne peut infléchir le cours de la conversation. Néanmoins, ces scènes intermédiaires permettent de créér une atmosphère, et les graphismes sont plutôt réussis (les décors sont en images de synthèse, mais les personnages sont en





beaux bitmaps dessinés à la main et roulés sous les aisselles). La discussion permet d'apprécier des voix digitalisées en anglais sous-titrées en français (une version entièrement en français est prévue). Un petit tour dans les décors extérieurs assez moches, et on ne peut refréner l'envie de prendre les commandes d'un zinc. Au début du jeu, seul le Sopwith Pup est à la disposition des pilotes en herbe. Y sont pas fous, les alliés : avec votre tronche de poupon, vos verres de lunettes en fond de bouteille et votre habileté digne d'un bûcheron, y vont pas vous confier le dernier cri de l'aéronautique 1917 pour que vous alliez vous planter dans un arbre au premier atterrissage!

En territoire connu

Oulah! je sens comme un léger flottement dans la salle. J'en entends déjà qui braillent qu'ils ont fini toutes les missions de Strike Commander, et qu'ils sont prêts à me prendre à Wing Com-



Avant de décrocher, le Sopwith permet de faire de belles montées en chandelle.



Vu de près, les textures et bâtiments ne sont pas d'une grande beauté.



Une fois dégommés, les avions laissent traîner des nuages de fumée transparents.



Le cockpit, plutôt spartiate, affiche quand même le minimum nécessaire à la simulation.

mander guand je veux. O.K. ! O.K. ! Alors justement, les habitués des simulations d'Origin vont se retrouver en territoire connu. Le moteur graphique 3D est toujours RealSpace. Les textures sont mieux choisies que dans Strike, et il y a des nuages dans lesquels on peut se perdre, des sprites de fumée gérant la transparence, et des ombres portées au sol. Par contre, les bâtiments au sol sont décevants, et les textures laissent apparaître d'énormes carrés dès qu'on s'approche d'un peu près. Côté relief, c'est le plat pays : on vous a bien dit que ça se passe en Belgique. "Waterloo, morne plaine", comme disait l'autre. En attendant, on est un peu déçu par l'environnement graphique de Wings of Glory, alors que pointent à l'horizon des produits comme Flight Unlimited et Falcon IV. Y faudrait voir à pas vous endormir sur vos lauriers. hein, les originaux! Normalement,







Prenez un pilote américain et une fermière belge, et vous obtiendrez une superproduction hollywoodienne 100 % eau de rose.

l'arrière-train en cas d'excès de couardise.



On peut faire confiance à Harry le mécano pour s'occuper de votre zinc!

Regardez ce coucou! Tout le côté a été criblé de balles.



Le français du jeu est un sacré pochtron, bonjour la réputation.

Bon sang! J'ai la tête comme une pastèque!



auriez pu venir avec nous



WOG devrait fonctionner en S-VGA comme son grand frère Wing Commander III, mais cette option ne figurait pas sur la version testée. Certes, on va gagner en définition, mais côté décors, ça restera toujours la "bien-



Chacune des pièces de la base permet d'accéder aux options du jeu : sauver, charger une partie, admirer les médailles gagnées au combat, etc.



Wings of Glory Vs Dawn Patrol

Testé le mois dernier, Dawn Patrol proposait également une simulation de bataille aérienne en 14-18. Seulement, il s'agissait davantage d'arcade que de simulation. WOG semble mieux à même de vous donner la sensation de piloter un vieux coucou. Dawn Patrol ne comportait d'ailleurs même pas d'instruments de vol. Côté graphisme, les deux produits présentent des esthétiques différentes. Les couleurs de DP sont beaucoup plus pastel, et peut-être plus réalistes, alors que WOG fait dans le technicolor, peut-être plus efficace. Pourtant, Dawn Patrol en mode VGA sait se contenter d'un 386, alors que WOG réclame une machine plus puissante. Enfin, les missions de Dawn Patrol sont accessibles directement, par thèmes, alors que WOG les présente sous forme d'un scénario. En conclusion, la simulation plus réaliste de WOG le place devant Dawn Patrol, même si ce dernier sait s'accomoder d'une configuration moins musclée.

nale des rouleaux compresseurs". Pour ce qui est de l'animation, on est heureux de constater que Wings commence à tourner de manière acceptable sur un 486 SX25. Pour plus de confort, un 486 DX2/66 sera bienvenu:

c'est le prix à payer pour bénéficier d'un affichage fluide (et je vous en parle même pas pour faire tourner l'option S-VGA).

Comme au bon vieux temps

Je l'avoue, j'ai un faible pour les simulateurs de vol de la Première Guerre mondiale. Avec Wings of Glory, l'ambiance est au rendez-vous. Le mécano de la base donne une impulsion à l'hélice en bois, et le grondement chaotique d'un bon vieux moteur à pistons se fait entendre. Le décollage est aisé sur ces vieux coucous : moteur à plein régime et petit coup sur le manche nous arrachent du plancher des vaches. Côté pilotage, le biplan accuse suffisamment d'inertie pour qu'on ait l'impression de piloter un avion d'époque (ça n'a peutêtre rien à voir avec la réalité, mais je n'ai pas de vétérans sous la main pour vérifier le bien-fondé de la simulation). Ouand on effectue une manœuvre un peu violente, la structure en toile et en bois des ailes se met même à grincer, c'est très bien vu. L'instrumentation est sommaire, comme il se doit : altimètre, compas, tachymètre et horizon artificiel. Chacun des cinq appareils que vous pouvez piloter dispose de son propre cockpit. Certains diminuent cruellement le champ de vision. Il suffit alors d'appuyer sur la touche C pour passer en vue plein écran. Dès la première mission, on ressent du plaisir à voler à faible vitesse pour affronter les Allemands en "dogfight" (pour les anglophobes, "dogfight" ne signifie pas que vous devez descendre des pitbulls qui sautent en parachute, mais que c'est du combat au corps à corps.) Une fois la cible repérée, on lui colle le train à bonne vitesse en essayant de la truffer de pruneaux avec la mitrailleuse. Pas de radar, pas de missiles autoguidés, pas de leurres. Du pilotage pur. Le pied! Les commandes de base s'effectuent au joystick (Flightstick Pro et Thrustmasters bienvenus), et comme à l'accoutumée chez Origin, presser le second bouton de tir tout en bougeant le manche permet de tourner la tête pour regarder ce qui se passe sur les côtés et derrière. Évidemment, il est quasiment impossible de garder l'ennemi dans la ligne de mire sans faire usage du palonnier que l'on contrôle avec le clavier (ou avec des pédales pour ceux qui sont équipés). En plus, à la différence de la guerre moderne, on a droit à l'erreur. Quelques bastos ne suffisent pas à dégommer un avion, et il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour abattre sa cible. Ce qui est aussi valable pour

























Wings of Glory réunit une bonne partie des machines volantes de la **Première** Guerre mondiale





soi : on est bien content de rentrer à la base en laissant un sillage de fumée et le fuselage en dentelle pour aller se faire engueuler par Harry le mécano.

Des Allemands de toutes les couleurs

Wings of Glory propose près de quarante missions différentes. Après les vols pépères du début, on peut se lancer

Arme secrète de l'aviation allemande pendant la Première Guerre mondiale, la "Flying Bertha" n'a jamais pu prendre part au conflit, le seul prototype ayant explosé la veille de l'armistice. Réjouissons-nous, le cours de l'histoire en aurait été bouleversé.

dans le vif du sujet. Entre les avions allemands, les zeppelins, l'artillerie antiaérienne, les trains blindés et autres tanks, Origin s'est donné du mal pour varier les plaisirs. Les appareils ennemis sont très réussis, et je tire mon chapeau aux Allemands qui volaient dans des machines bariolées (bleues, jaunes, roses), alors que les alliés disposaient déjà de camouflages. Entre chaque mission, les dicussions avec les membres de la base et les fermières locales permettent de relaxer le pilote qui aura survécu à l'enfer du feu et du plomb. Il y a même des coupures de presse d'époque qui retracent les moments clefs de la grande guerre. Si vous veniez trop rapidement à bout du scénario de Wings, un générateur de missions est disponible, dans lequel on peut choisir son appareil et le type de mission.

Les options de Wings of Glory sont bien fournies, et on pourra paramétrer la difficulté (décrochement, enrayement de la mitrailleuse, collisions aériennes) ou le degré de détail de la 3D (arbres, nuages, brouillard). L'interface est en tous points similaire aux précédentes productions de l'éditeur texan, c'està-dire de bon aloi. On appréciera d'avoir

une aide à la gestion des cibles et de pouvoir abréger les phases d'atterrissage et de vol d'approche. Un enregistreur permet de revoir un film du vol, mais n'est pas très pratique pour retrouver les passages les plus intéressants. Finissons quand même sur une note optimiste en mentionnant les bruitages de très bonne facture (ah, le cri d'agonie des méchants quand on les shoote à bout portant !) et une musique passe-partout à défaut d'être démente. EDITEUR: Origin • CONFIG.: minimum 486 SX25. DX2/66 recommandé. 8Mo de RAM. Cartes son Adlib, Soundbblaster, 16, General Midi. • DISTRIBUÉ PAR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83.

vec Wings of Glory, on a davantage envie de saisir les subtilités du pilotage qu'avec un simulateur d'avion de chasse ultramoderne, et cela, ses concepteurs l'ont bien compris. Pourtant, la réalisation 3D et le système de scénario donnent à penser qu'Origin réutilise jusqu'à plus soif des formules qui ont déjà fonctionné.

TECHNIQUE 77 INTERET 83



- UTILISER LA TOUCHE E POUR COUPER LE MOTEUR. ON PEUT AINSI PLANER ET RELANCER LE MOULIN POUR REPRENDRE BRUTALEMENT DE LA VITESSE, À LA GRANDE STUPÉFACTION DE L'ADVERSAIRE. À UTILISER AVEC PARCIMONIE EN RAISON DES RISQUES D'INCENDIE AU NIVEAU DU MOTEUR ET DE L'AVION.
- APRES AVOIR DÉGOMMÉ UN ZEPPELIN, EFFECTUER INSTANTANEMMENT UN PIQUÉ OU UN CABRAGE POUR ÉVITER DE SE PRENDRE EN PLEINE POIRE L'ENVELOPPE EN PERDITION.

UDÉOTEST



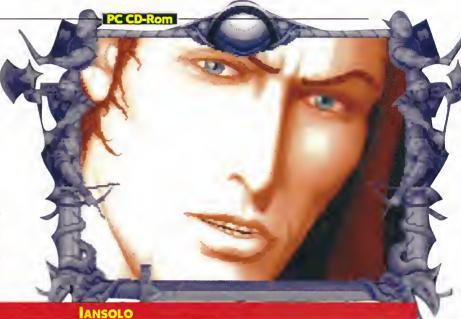
Chaque personnage est défini par un nombre impressionnant de paramètres... On connaît même sa taille et son poids |

Realms of Arkania Star Trail

Orcs

and Rôles

Après le premier volet intitulé Blade of Destiny, voici Star Trail, la suite de la saga de Realms of Arkania, adaptation officielle du jeu de table allemand l'Œil Noir.



mis des jeux de rôles, bienvenue! Avec Star Trail, vous allez avoir votre compte de caractéristiques puisque chaque personnage comprend pas moins de 50 paramètres différents (force, sagesse, endurance mais aussi avarice, capacité à dompter les animaux, sens de l'orientation...). Il ne fait pas de doute que l'ordinateur rend possible ce qui est très fastidieux pour le maître de jeu dans une version papier. Le ton est donné si on choisit de générer soi-même ses personnages : il faut près d'un quart d'heure pour régler un seul perso (l'équipe en réunit six) et c'est carrément complexe. Tant mieux! Votre quête prend place dans le monde d'Arkania où coexistent les races chères à la mythologie celtique et viking : orcs, elfes... Ce monde est vaste et propice

aux explorations et combats, de bonnes occasions d'endurcir et faire progresser votre bande de joyeux lurons. La quête du départ est simple : mettre la main sur la pierre Salamandre, ce qui ne peut se faire sans user de diplomatie auprès des autres races. On n'est pas dans un jeu de baston pur ! Si vous n'aimez que l'action, vous risquez d'être déçu car les dialogues avec les personnages non joueurs sont indispensables pour progresser dans l'aventure.

Pas démentiel mais très complet

Star Trail mélange, pour notre grand plaisir, des modes de visualisation différents. Les déplacements dans les villes et les donjons se font en 3D mappée avec rotations à 360°. En fait, c'est un "case à case" amélioré : il n'est pas possible de s'arrêter à une position intermédiaire bien que le déplacement d'une "case" à l'autre soit fluide (un mélange de Lands of Lore et Arena). L'écran n'est pas très gros, mais on peut lever et baisser la tête et c'est assez rapide. Ensuite, dans la campagne, on se déplace sur une carte avec tout plein d'options pour suivre des routes ou explorer de nouveaux chemins. Les distances à parcourir sont vastes, et quand il s'agit d'établir un campement pour la nuit, on a la possibilité de soigner les persos, lancer des sorts et répartir des tours de garde en prévision des attaques surprises. Les combats ont lieu en perspective isométrique. Bien qu'un mode "automatique" existe, on peut contrôler individuellement chaque membre de l'équipe pour les faire bouger et atta-





quer. La cinquantaine de monstres différents et les sorts permettent d'admirer de petites animations. Côté réalisation, on voit tout de suite que Star Trail est l'œuvre d'une équipe de développeurs teutons: l'interface est bien carrée et les options nombreuses (gestion d'objets, automapping, etc.). Dans la plupart des écrans, un clic sur le bouton gauche permet de faire apparaître la liste des fonctions disponibles, ce qui est plus clair dans un premier temps comparativement aux icônes. Les déplacements en 3D sont doublés par les touches du clavier (flèches de direction et pavé numérique), ce dont ne pourraient se passer les vieux habitués de jeux de donjons. Et tenez-vous bien : il y a même un économiseur d'écran intégré dans le jeu. C'est très pratique pour protéger votre moniteur quand, en plein milieu d'une partie, vous allez compulser un vieux grimoire de magie dans la bibliothèque de votre manoir (400 marches à gravir) ou vous faire réchauffer un bol de bouillon de crapaud au micro-ondes.

EDITEUR: US GOLD • NOTICE en anglais, I joueur, 486 SX33 avec 4 Mo RAM recommandé, 24 Mo sur le disque dur (31 Mo pour installer le speech pack), 580 Ko de mémoire conventionnelle, 670 Ko d'EMS, 64 Ko d'XMS. CARTES SON: SoundBlaster, WaveBlaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, General Midi.



Un véritable jeu de rôles très complet. Un monde vaste et varié. Deux niveaux de difficulté. Durée de vie importante.



La réalisation graphique est correcte, sans plus. Un peu complexe pour le joueur occasionnel.

ême s'il ne casse pas trois pattes à un canard, Star Trail réunit, sous une réalisation sans ratés, les ingrédients nécessaires à un bon jeu de rôles sur ordinateur.





L'automapping de Star Trail est particulièrement sophistiqué avec la possibilité de zoomer et d'inscrire des commentaires. On peut même se déplacer vers un lieu précis en cliquant sur la carte! 3615 ELECTRE
Toutes les
références
des jeux sur
CD-ROM, CD-I,
MEGA CD, 3DO,
AMIGA CD32,
NEO GEO CD,
32 X, Saturn,
PS-X, PC-FX...

Combats aériens, espionnage, dinosaures, sorcières, monstres de l'espace : le nouveau service Minitel ELECTRE Multimédia recense les jeux sur support CD, par thème, titre, auteur, éditeur. Il propose également leurs prix, le résumé de leur contenu et la liste de leurs points de vente.

3615 ELECTRE

La Médiathèque Electronique



GROSSISTES, REVENDEURS, NOUS CONTACTER AU : 47 06 13 13

C.C.P

17 BIS RUE BENOIT FRACHON - 94506 CHAMPIGNY S/MARNE CEDEX - Tel: 45 16 01 72

Oui, je désire bénéficier de votre Offre de Lancement du Nauveau Roman-Photos " Extrem. Val.1 " sur disquette ou prix exceptionnel de 25F seulement + 13F de participation aux frais d'expedition.

MAC PC Quick-Time for Windows (Sup. 12F d'envai) Catalague CO-Rams X : 10 F

CHEOUE

DEOTEST







Chevrolet Corvette ZR-I







Honda Acura NSX





Toyota Supra Turbo





Un certain besoin de vitesse

Jamais le titre d'un jeu n'aura été choisi aussi à propos : c'est vrai que l'animation du dernier-né d'Electronic Arts aurait gagné à être plus rapide! Fort heureusement, là est son unique défaut.

lors que Pinky attendait avec la plus grande impatience l'excellent Fifa Soccer, je guettais pour ma part l'arrivée du premier jeu de course de voitures digne de ce nom sur 3DO. Si l'on omet volontairement le grandissime Road Rash qui s'apparente volontiers à ce type de simulation et Crash'n Burn rapidement gonflant et du coup sans grand intérêt, Need for Speed fait figure de messie. Dès l'entrée en matière, Electronic Arts nous plonge dans le bain de chrome lors d'une superbe séquence vidéo dont la qualité n'a d'égale que celle de Road Rash, Format cinémascope, couleurs vives, effets spéciaux, décors de rêve, musiques made in California, tous les ingrédients du "je t'en fous plein la vue" sont là, et l'odeur de la frime se répand en dehors de l'écran. Tout ceci pour finalement laisser place à l'écran du menu principal. Là encore, luxe et design original sont le fait de graphistes faisant preuve de bon goût. Remarquez que l'on est habitué à ces écrans hors normes depuis le tout début de la 3DO.

Test Drive 4?

Nombre de possesseurs de 3DO étant anciens ou toujours détenteurs de micro-ordinateurs, l'évocation du nom de "Test Drive" ne devrait pas laisser beaucoup d'entre eux sans réaction. Ce jeu de simulation de conduite sortie dans un premier temps sur Amiga nous avait littéralement émerveillés. Pour la première fois, un éditeur nous proposait une simulation de conduite plus proche de la réalité que du simple jeu d'arcade. Puis ce fut le tour de Test Drive II, suivi quelques temps après par le troisième du nom. The Need for The Speed est sans l'ombre d'un doute le quatrième jet apocryphe de cette trilogie à succès. Règles, mode de jeu, style de conduite et enfin bruitages en sont entièrement issus. Le principe reste ainsi le même que dans le Test Drive d'antan, à savoir qu'il vous faut parcourir plusieurs troncons d'une route tout en évitant les voitures qui s'y trouvent, en guettant les radars et surtout en tentant de parvenir au bout avant votre concurrent. Les parcours sont au nombre de trois et leur longueur varie approximativement entre 15 et 35 minutes selon la qualité de votre prestation.

Le plus facile se déroule sur une autoroute traversant la ville. La largeur de la route et les longs virages qui la dessinent, permettent de tirer pleinement profit de la puissance que vous offre votre véhicule. Les pièges sont peu nombreux, mais les patrouilles de police sont, elles, fréquentes. Votre détecteur de radar vous renseigne d'ailleurs sur

la distance qui vous en sépare grâce à un petit appareil émettant une série de "bip" plus ou moins espacés. Lorsque je vous dis que ca ressemble à Test Drive! La décision de ralentir ou bien au contraire de semer les forces de police vous incombe entièrement, sachant que si vous vous faites arrêter, vous prendrez immanquablement une prune et perdrez quelques secondes précieuses compte tenu du challenge disputé. À la troisième contravention, le détour par la prison aura eu raison de vous. Mais le parcours en ville offre aussi l'avantage d'un excellent apprentissage quant au maniement du véhicule. Autant la conduite est aisée avec un joystick analogique, autant le dosage de l'angle du volant n'est pas chose facile avec le concours du joypad. Pour corser l'affaire, les voitures ont une certaine inertie qui oblige à anticiper



La police est omniprésente. Si vous tombez sur une patrouille, vous devrez soit ralentir, soit les semer. Attention, car au bout de 3 P.V., c'est la taule.

Un truc énervant: on ne peut pas franchir les límites des bascôtés, Et moi qui aime bien pouvoir aller partout, mon Dieu que je suis frustré!









Rares sont les jeux à arborer un tel graphisme. Le nombre d'objets et les textures qui les habillent restent un modèle du genre.

ses mouvements. Le second parcours se situe sur la côte. Les virages y sont nombreux, mais la route possède plusieurs voies sur d'importantes portions. Les lieux traversés sont assez variés, avec notamment un passage en forêt absolument magnifique. Enfin, les chevronnés du volant lui préféreront sans l'ombre d'un doute le parcours en montagne. Montées importantes, virages serrés : les pointes de vitesses sont



"J'ai cassé mon bec". Après un petit accident, vous verrez votre moteur fumer. Résultat des courses : vous perdez une vie (sur les trois du départ) et un temps précieux.



Les meilleurs moments de la course peuvent être revisionnés sous différents angles à l'aide du ralenti. Hélas, le placement des caméras n'est pas très spectaculaire.

donc rares et la circulation à double sens très dense. Cette densité varie d'ailleurs selon le niveau de difficulté choisi. Il en existe trois. Les deux premiers utilisant une boîte automatique, ne permettent pas de tirer parti de toute la puissance du moteur. En mode "facile", chaque parcours se termine même en deux tronçons au lieu de trois. Le mode "pro" offre, quant à lui, une conduite entièrement manuelle et une densité de trafic plus élevée. C'est bien entendu dans ce mode que le jeu prend toute son ampleur. On peut alors réellement piloter sa voiture comme on l'entend, et les grandes vitesses obtenues impliquent souvent l'utilisation du frein à main dans les virages. Dérapages et contre-braquages ne viennent que renforcer la qualité de la simulation. Mais revenons un peu sur cette fameuse circulation. Une fois n'est pas coutume, les voitures, ou plutôt leurs conducteurs, font preuve d'intelligence. Ils commencent à déboîter puis se rabattre si le danger est trop important, tentent d'éviter tant bien que mal les tarés que vous êtes, klaxonnent, font des appels de phares et se rangent sur le côté lorsqu'ils estiment que vous pétez complètement les plombs. De plus, la densité elle-même est très réaliste. Les voitures se suivent et se doublent à des intervalles qui rappellent fortement ceux que l'on rencontre sur nos routes de campagne.

De la Toyota Supra à la Diablo

Les bolides que vous pouvez piloter sont au nombre de huit. Le plus puissant ? La Lamborghnini Diablo. Hélas, même avec une torpille pareille entre les mains, l'impression de vitesse n'est pas au rendez-vous ! C'est quasiment

deux fois plus lent que Road Rash. Ça, c'est lorsque l'on est spectateur. Lorsque l'on est joueur, on finit pas se prendre au jeu, d'autant plus que l'aspect simulation y est très réaliste. La meilleure impression s'obtient, quoi que l'on en dise, de l'intérieur de la voiture. Ah oui, je ne vous l'ai pas dit, mais à l'image de Virtua Racing, il existe trois positions de conduite : à l'intérieur, juste derrière la voiture, ou une vue arrière un peu plus lointaine. À tout moment du jeu, il est possible de stopper l'animation pour revoir un passage au ralenti ou pour se renseigner sur la position du conducteur adverse. Ce dernier possède d'ailleurs le véhicule que vous avez bien voulu lui donner, sachant que vous pouvez avoir la même voiture et qu'il n'est pas non plus à l'abri de la police ou des accidents. En règle générale, la difficulté du jeu reste trop simple. On parvient très rapidement à se hisser parmi les meilleurs score, et l'on finit par regretter que les parcours soient si petits et si peu nombreux. Mais ils sont si réussis que l'on a perpétuelle-



Waow le graphisme ! Le nombre élevé de détails. L'aspect simulation.

L'animation globale un peu lente. Les bruitages moyens. Jeu trop facile.

Le design des menus est comme à l'habitude relativement solgné.



Chaque voiture vous est présentée à travers une vidéo.





Dans le parcours en montagne, les abords du dernier tronçon sont recouverts de neige. Évitez donc d'aller y faire un tour, car vous aurez du mal à en sortir.

REMARQUES

L'utilisation du nouveau joystick analogique de CH Products pour 3DO offre une précision très supérieure au joypad.

ment envie de rouler droit devant soi sans jamais s'arrêter, ne serait-ce que pour profiter de l'incroyable beauté des décors.

Un graphisme exceptionnel

Le réalisme et le nombre de textures renvoient n'importe quel jeu de ce type à la case départ. Je vous assure qu'avec un graphisme pareil, il ne faut pas pousser l'imagination bien loin pour se croire sur la route. C'est si réaliste que l'on a du mal, dans un premier temps, à conduire tant on a de cesse de "zieuter" de tous les côtés pour ne pas laisser échapper une seule miette de ce fabuleux tableau. Vraiment rien à dire, c'est grandiose. La représentation des

voitures, surtout de la vôtre, est à l'image du décor (entendez par là quasi parfaite). De plus, de nombreux éléments viennent enjoliver le tout, comme par exemple la fumée sous les roues. On peut toutefois regretter la suspension un peu souple d'une voiture comme la Diablo, ce qui a pour conséquence des réactions pour le moins étranges. C'est vrai que l'animation aurait gagnė à être plus rapide, mais soyons réalistes, au vu du nombre d'éléments constituant les décors, on ne peut pas tout avoir. Les accidents sont eux aussi très spectaculaires! Encore faut-il avoir l'animation devant les yeux pour pouvoir en juger. Les bruitages sont en contrepartie assez pauvres et bien en deçà de ce qui aurait pu être fait. Voilà qui est fort dommage. Si j'avais personnellement un second reproche à

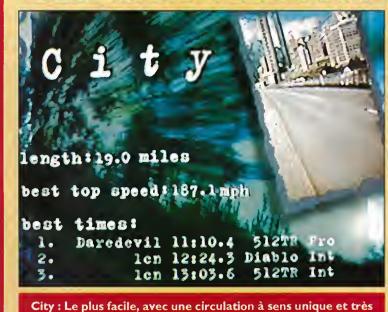
faire (lenteur d'animation mise à part), ce serait la trop grande facilité du jeu. On arrive trop rapidement à battre son adversaire, à voiture égale bien sûr, même en mode "pro". Enfin, et au risque de me répéter, c'est tellement beau que l'on en redemande.

EDITEUR: Electronic Arts • TELEPHONE: (16) 72 17 07 83 • MACHINE: 3DO • NOTICE: V.F. • NOMBRE DE JOUEURS: I.

n graphisme sans égal, une réalisation très soignée, difficile de ne pas craquer pour The Need for Speed. Certains le trouveront un peu lent, d'autres trop facile, personnellement j'ai adoré.

TECHNIQUE 91 INTERET 86

LES TROIS PARCOURS



peu de virages.

iength:18.0 miles
best top speck(165.0 mph)
best times:
1. Daredevil 13:36.6 911 Fro
2. len 14:35.5 911 int
3. fredo 14:38.9 5127R int

Coastal: Un parcours le long de la côte. La route et large, mais certains passages nécessitent une grande attention.

Alpine : Un tracé sinueux agrémenté de nombreuses côtes et d'une circulation dense à double sens.



DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA ! Tél: (1) 34.19.72.03 - Fax: (1) 34.19.42.36

Vente uniquement par correspondance

PACK DE 10 CDROM

☐ 5 FOOT-10 PAK Vol. 1

260 F □ 5 FOOT-10 PAK Vol. 2 260 F

.85 F .85 F

.85 F 145 F

. 85 F

75 F

Un ensemble en aceordéon de 10 CDROM contenant: King Ouest V. Stellar 7. Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas, PC Karanke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival. Doom (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le nom de 5 FT.

La suite du vol. Len un accordéon de 10 CD : Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rup'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Mnvie Select, PC Karanke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced.

Midi Master Collection

☐ TAKE 10 CDROM: 320 F

10 merveilleux CDROM comprenant : Might & Magic III, The Humans, Tom Landry Strategy Foothall, The Dagger of Amon RA, Reader Rabbit's, Evasive Action, Casino Pack 1, CD BLASTER, Cookbook USA, Publisher's Paradisc Lite.

PC CDROM

3D Animania	85 F
Animation Tour	
Bugs Bunny	65 F
Classic Cartoons	65 F
Porky Pig	65 F

POPKY PIg 65 I	_	
Astronomie		
Red Shift395 1	7	
Return to the moon99 I	ř	
Space & Astronomy 105 I	ř	
Space Shuttle85 I	ř	
Starlite 135 I	ř	
Fravei to Space85 I	?	
World View95 I	3	

Educatif		
orps humain en 3D VF 470	ŀ	
e parle Anglais (Junior) 299	F	
e parle Anglais (Adulte) 299	F	
Sevin le Kangourou VF 224	100	

Louis Le	Lion VF	224 F
Pok Le l	Peintre VF	224 F
Triple P	lay English	149 F
Tripie P	lay English Plus	: méthodo
d'apprei	ntissage de la l	angue an-
glaise fo	nrnie avec un r	nicro pour
reconna	issance des mot	s 535 F
World A	tlas 5.0	119 F

Graphiques - 1mag	ges	
Designer Clipart (1à5) 8	5F/v	0
Clipart Library	. 75	l
Color Magic Clipart	. 146	1
GIFs Gaiore	. 109	l
Graphic/Sonnd Explorer	. 95	Ì
Image Library II	. 85	1
Perfect Pictures	. 125	1

Musiques et Sons		
16 Bits Sound Master85	1	
Encyclopedia of sound75	I	
Jazz215	1	
Louis Armstrong249	I	
Midi & Wave WorkShop 85	I	
Midi Music Shop Prof 95	ī	

Music Box 1994 .. Music From Heaven Music Toolbox Sound Library Pro. Sharewares 14000 Prgs Multimédia DOOM Expert Killer Games

aphic/Sound Explorer 95 F	50 Windows Games75 F
age Lihrary II 85 F	51 Win Games
fect Pictures 125 F	CICA Windows (3 CD)99 F
	Sharing 2700 TT Fonts 95 F
Musiques et Sons	
Bits Sound Master85 F	CDROM Multimedia Toolkit
cyclopedia of sound75 F	1 CD pour partir à la découverte du
z215 F	multimédia et contenant une pano-
uis Armstrong249 F	plie de fichiers sons, des anima-

plie de fichiers sons, des anima tions, des players, des outils multimédia,.... pour le prix de 95 F.

PC CDROM Vidéos & Interactifs

Windows 49ER Windows Games

Réservé aux Adultes CDROM de la gamme VIVID Format PC et MAC

PC CDROM CHARME

	EX POSITIONS Vol. 1 220 EX POSITIONS Vol. 2 220	
BEST	OF VIVID220	F
	ID SPOT148 NDE JUSTICE148	
	FING OUT196 ATING148	
GIRI	S DOING GIRLS148 S OF VIVID (2 vol) ,140 F/v	F
ICE V	WOMAN148 ORTAL DESIRES148	F
LEGI	END OF KAMASUTRA 190	F
MYS	K148 TIQUE OF ORIENT196	F
	TIQUE OF ORIENT 2 148 LOVERS148	
	QUEL RELEASED240	
	AMY WINDOWS148 COVEN148	
1	SWAP TWO148	

BEST OF DIGITAL XTC210 F
CAMP DOUBLE224 F
DIGITAL SEDUCTION219 F
DIRTY LAUNDRY195 F
DREAM MACHINE360 F
ENDANGERED219 F
FRAT GIRL DOUBLE DD 239 F
GIRLS,GIRLS,GIRLS 195 F
HIDDEN OBSESSIONS245 F
MAIN STREET U.S.A219 F
MODEL WIFE225 F
NIGHT TRIPS (2 Vol.) 245 F/vol
NIGHT WATCH290 F
NIGHT WATCH I1290 F
PUT IN GERE225 F
SECRETS225 F
SEXUAL OBSESSION219 F
SEYMORE BUTTS360 F
SINFULLY YOURS221 F
SURFER GIRL195 F
TRACY I LOVE YOU225 F
WACS 195 F
WEEKEND AT ERNIES229 F
WOMEN LOVE MEN235 F

PC CDROM PHOTOS PC CDROM VIDEO

ADULT PALATE225 F	BEACH GIRL85 F
AMERICANGIRLS225 F	CROWBERRY85 F
AMERICAN GIRLS II225 F	ENJOYABLE FIGHTERS85 F
ANIMATED LUST85 F	HENPECKING85 F
ASIANPALATE240 F	INSATIABLE WOMEN85 F
BLONDE BOMBSHELLS 225 F	MARRIED WOMAN195 F
BODACIOUS BEAUTIES 270 F	MEN'S CLUB85 F
CALIFORNIA BEAUTIES 270 F	MOVIES FOR THE NIGHT 75 F
CREME DE LA CREME225 F	OBSESSIONS85 F
DYNASTICFLOWERS85 F	PEARLMOVIE85 F
EXPOSE229 F	PINK LADIES75 F
LATRAVIATA85 F	PRETTY BABY75 F
SAKURA85 F	SWEET SUMMER75 F
SOUTHERNBEAUTIES230 F	TABOO85 F



Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B.	860 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	☆
SoundBlaster 16 Value 675 F	ENCEINTES
SoundBlaster 16 MCD + Micro 990 F	MLi691 4W 195 F
	SW30 25W 290 F
Carte KORG Wave Upgrade870 F	SW 10 80W 430 F

JEUX PC CDROM	KLIK & PLAY VF	
THI CHECT 155 F	KYRANDIA 3 VF295 F	
7TH GUEST175 F ACES OF THE DEEP VF325 F	LANDS OF LORE VF280 F	
	L.B.A. VF375 F	
ALL NEW LEMMINGS VF 290 F	LEISURE LARRY 6 VF279 F	
ARMORED FIST NF323 F	MAD DOG MACCREE175 F	
COMMANCHE295 F	MAD DOG MACCREE 2245 F	
COMMANDER BLOOD VF 329 F	MAGIC CARPET329 F	
CREATURE SHOCK345 F	MEGARACE160 F	
CRITICAL PATH 175 F	MS GOLF225 F	
CYCLEMANIA NF290 F	MYST NF360 F	
CYBERIA NF375 F	NASCARRACING285 F	
DAWNPATROLNF329 F	NOVASTORM NF290 F	
DAY OF THE TENTACLE 175 F	OSCAR NF195 F	
DOOM II369 F	OUTPOST VF295 F	
DRAGON LORE VF329 F	QUANTUM GATE175 F	
DRAGON'S LAIR (MPEG)345 F	REBEL ASSAULT230 F	
ECSTATICANF290 F	SAM & MAX VF329 F	
FI5 STRIKE EAGLE III 140 F	SECRET Weapons Luftwaffe 75 F	
GOBLINS 3 VF299 F	SPACE QUEST Anthology NF 319 F	
GUNSHIP 2000175 F	STAR TREK 25th Anniversary . 195 F	
INCA 175 F	STAR WAR CHESS112 F	
INCA 2215 F	SUPERARCADE GAMES 195 F	
INDY 4 175 F	SYSTEM SHOCK329 F	
INFERNO VF375 F	T.F.X280 F	
INTERNATIONAL TENNIS 145 F	THE HORDE299 F	
IRON HELIX135 F	THEME PARK VF350 F	
KING QUEST 7 VF325 F	UNDER KILLING MOON VF 369 F	
KING QUEST Anthology NF 324 F	WING COMMANDER III VF 439 F	
IITH HOUR - DARK FORCES - HELL - US NAVY FIGHTERS: 🖀		
VF: Version Française - NF: Notice en Fi	rançais	

New Machine 6 PAK : 385 F

NOUVEAU! PACK en accordéon de 6 CDROM de charme du célèbre éditeur NEW MACHINE comprenant les titres suivants : INSATIABLE - BIKER BABES - LEGEND 4 - A TASTE OF **EROTICA - DIGITAL DANCING - LEGEND OF PORN 2**

Vous pouvez aussi commander par Minitel: 3615 DELTAROM

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM 24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex Tél: (1) 34.19.72.03 - Fax: (1) 34.19.42.36

Nom	Prénom
Adresse	
Code postal Ville.	Tél
☐ Je règle comptant par chèqu☐ ou par carte bancaire N° _	ue bancaire, CCP ou par mandat
Date d'expiration CB / _ SIGNATURE	_ ☐ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

Référence		Prix
		•
Les envois sont expédiés en Colissimo, Port: 32 Fjusqu'à 5 CDROM - 40 Fpour 6 CD ou plus. 60 F pour le matériel.	Port	
CEE et DOM-TOM: 60 F pour 5 CDROM + 20 F pour chaque 2 CD 100 F pour le matériel	Total	

UDEOTEST







Youssouf vous propose quelques missions assez faciles.



Ce vieil homme vous racontera plusieurs légendes.



lls sont assez mal assortis, mais ils sont mariés.





'est fou ce qu'il y a comme jeux inspirés de bouquins en ce moment: Prisoner of Ice ("Lovecraft"), Discworld ("Pratchett") en cours de développement, par exemple. Marco Polo rentre aussi dans cette catégorie puisqu'il est inspiré du "Livre des Merveilles" écrit par ce marchand. Eh oui, Marco Polo n'était pas un voyageur tel Colomb quelques siècles plus tard, mais un marchand. Dans ce soft, vous n'incarnez pas cet homme illustre, mais votre périple vous permettra de suivre sa trace d'une manière aussi souple que possible. Pas la peine de suivre cet explorateur pas à pas, vous pourrez revenir en arrière au gré de vos missions.

Ces dernières seront d'ailleurs votre motivation principale pour vous permettre d'être célèbre. Vous pourrez commencer votre voyage dans cinq villes différentes, en sachant qu'il est plus facile de commencer dans celle qui sera le

plus à l'ouest : Acre. Vous devrez alors vous constituer une caravane solide pour aller assez loin. Celle-ci devra être composée de porteurs et de guerriers, les premiers étant les paramètres de la charge que vous pouvez déplacer entre deux villes, les deuxièmes la protection apportée à toute l'équipe. Bien entendu, vous devrez faire manger tout ce petit monde en achetant de la nourriture dans chaque ville. Parfois cette ville sera une ville dont l'économie privilégie plus le commerce que la bouffe : par conséquent, il n'est pas dit que vous aurez assez de vivres pour repartir. Alors de deux choses l'une, soit vous vous séparez d'une partie de votre équipe, soit vous attendez une semaine ou plus pour pouvoir acheter davantage de nourriture. Mais attention, le temps est un facteur très important : le jeu se déroule en 310 semaines. Vous devrez donc remplir un maximum des 32 missions dans ce très court laps de temps. Néanmoins, vous pourrez les effectuer une par une si vous êtes pressé.

Des missions de difficulté croissante

Lors de vos déplacements, vous traverserez des villes où, au hasard des rencontres, vous parlerez avec des personnages importants qui auront toujours besoin qu'on leur rende un petit service. Dans les premiers temps, ce n'est pas très astreignant : un personnage important du clergé (incarné par Burt Lancaster!) vous demandera de lui ramener un certain métal dans une ville située à quelques semaines de marche. Youssouf, un chef arabe, vous

Mar

lointains? Ce soft vous est destiné...



Marre des jeux de gestion trop compliqués par les 10 000 commandes permettant de réussir à équilibrer un budget ? Marre des jeux où l'on n'apprend rien ? Envie d'évasion dans les pays les plus

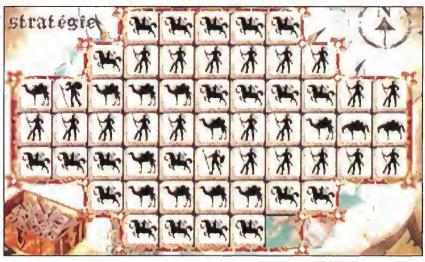


tableau. vous devrez positionner convenablement vos hommes afin de protéger les biens transportés.



Le moine tibétain vous proposera une mission des plus difficile.

Le légat du pape n'est autre que Burt Lancaster!

Vous!

pourrez modifier à loisir le nombre de porteurs et votre garnison.

dialogue, il ne vous faudra pas dire n'importe quoi, sinon vous serez immanquablement massacré. Si vous remplissez beaucoup de missions, vous commencerez à être connu et c'est là que réside un des principaux intérêts du jeu. Malgré toutes ces missions, vous pourrez simplement faire du commerce paisiblement et gagner un maximum de

pognon très facilement en marchandant à qui mieux mieux. Je vous donne un petit exemple. Commencez le jeu à Acre. Allez à Laïs, achetez-y du coton vendu approximativement à 25 francs le lot. Marchandez à donf, et vous devriez payer 12 dinars le lot. Bonne bascule, non? Vous commencez la partie avec

600 balles, ce qui fait que vous pouvez

Pour la mission "Le captif des sarrasins", lors du dialogue, répondre : "Oui, oui, non, oui". Ne pas hésiter à se réfèrer à l'éducatif. C'est à Argiron que

L'ON TROUVE DE L'ARGENT (LE MÈTAL). MARCHANDEZ À DONF.

demandera de lui rapporter du sucre

pour son the à la menthe. Plus tard,

vous devrez user de tact et de diplo-

matie pour ramener la femme d'un chef

mongol partie du foyer. Ou bien éteindre

un feu dans une ville avec une sala-

mandre (en fait, la salamandre n'est pas

l'animal que vous connaissez tous, ama-

teurs de jeux de rôles, mais un métal.

Et ca, vous l'apprendrez en passant dans

une autre ville). Si certaines missions

se résolvent en deux temps-trois mou-

vements, vous devrez, pour les plus dif-

ficiles, errer dans tout le pays en quête

de renseignements. Pour les plus faciles,

la personne vous demandant le service

vous dira où aller pour trouver l'objet

ou la personne convoitée. Pour les plus

dures, c'est "démerde-toi, j'ai pas que ça à faire, j'ai une guerre à gagner". En effet, les différentes contrées sont sans arrêt en guerre : entre mongols et sarrazins par exemple. Lors des phases de

e menu caravan sérail où vous

Il est arrivé à pied par la Chi

JOYSTICH N°57 89 FEVRIER 1995



Découvrez, grâce à ce soft, l'Asie

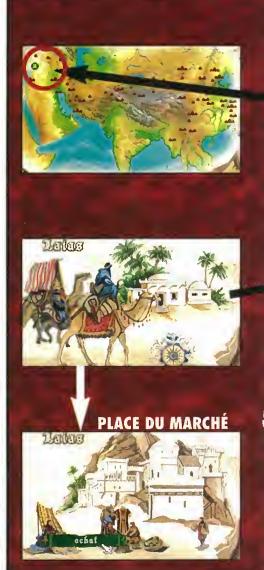


en acheter 50 lots. Revenez sur vos pas à Acre et revendez votre camelote. Le marchand devrait vous faire une proposition à 35 brouzoufs le lot, car le tissu se vend relativement bien dans cette ville. Proposez lui 70 ècus. Il vous dira que vous voulez le ruiner, qu'il va mourir, mais restez ferme. Vous pourrez vendre tout le lot à 68 dollars. Ce qui nous donne 3 400 trucs et 2 800 machins en bénéfice net. Enfin, c'est un peu plus compliqué quand même car il faut acheter des chameaux et une escorte pour ne pas se faire dépouiller de toute sa marchandise entre les deux villes par ces salopards de brigands, et vous aurez besoin d'acheter à bouffer mais vous pourrez, après quelques allers et retours, gagner encore plus d'argent. Et lorsque vous en aurez suffisamment, vous pourrez pousser une petite pointe un peu plus au nord pour acheter des bijoux (pas besoin de beaucoup de porteurs, mais une lourde escorte), ce qui, soit dit en passant, vous fera très vite devenir millionnaire. Une fois millionnaire, plus la peine de vous consacrer au commerce, vous roulerez sur l'or; votre but sera alors de remplir les missions

L'ambiance des 1001 nuits...

On s'y croirait vraiment... Les musiques apportent vraiment un plus que l'on ne peut trouver dans aucun des autres jeux de ce type. Lorsque vous êtes en Perse par exemple, des musiques arabisantes de très bonne qualité seront jouées dans vos déplacements. Arrivé au Tibet, ce sera pareil, mais avec les voix en plus. C'est de tellement bonne qualité, que l'on dirait que le CD joue des pistes audio. Et pourtant non! C'est d'autant plus exceptionnel que

chaque morceau est très long! Pour chaque région, vous découvrirez une musique à couper le souffle (il y en a 60!). Lorsque vous vous déplacez entre deux villes, à chaque fois une séquence vidéo est jouée, de qualité moyenne celle-là. Mais elles sont vraiment nombreuses, et mises bout à bout, ca fait quand même 25 bonnes minutes. Elles peuvent représenter des barbares qui vous attaquent ou encore un de vos hommes qui s'est fait piquer par un scorpion... Ou bien une avalanche qui vous tombe sur le coin de la gueule... Ou bien un de vos hommes qui pique de la thune dans votre bourse. Pas toujours drôle la vie d'un marchand. Et je vous parle même pas du reste. Euh ben si, en fait, je vais en parler, c'est mon boulot. Lorsque vous ren-





Vous pourrez acheter épices, tissus, objets artisanaux, armes, métaux et bijoux dans ce menu. Attention, tout n'est pas disponible dans chaque ville.

du XIII ème siècle et les joies du marchandage...

trez dans un centre ville, vous pouvez faire des rencontres. Et dans ce cas, des images numérisées sont affichées sur l'écran pendant qu'un homme parle des actions que vous êtes en train de vivre. Et là, tenez vous bien, c'est 2 500 images et 6 heures de voix sur un seul CD! Toutes ces séquences proviennent d'un film dont les protagonistes sont plus ou moins connus. Dans la série des plus (connus) : Burt Lancaster, Leonard Nemoy (Spock) ou encore Anne Bancrof. Bien entendu, toutes les images n'ont pas été digitalisées. Lorsque vous arrivez dans une ville, que vous achetez ou vendez des objets sur la place du marché, tout ce que vous voyez sur les captures d'écran et qui ne ressemble pas à un film, est tire de tableaux d'une certaine Florence Magnin. C'est vraiment très beau, malgré une perte évidente entre le travail original de cette fille et ce que vous voyez à l'écran. Dommage, on aurait souhaité un peu moins de digits et des tableaux en SVGA, par exemple.

EDITEUR: Infogrames • NOTICE: VF • PRÉVU SUR: CD-I • TEL: (16) 72.65.50.00. • CONFIG.: 386 à 25 Mhz. • PREVU sur CD-I.

oilà un jeu qu'il est bon! Parfait pour les débutants dans ce genre, il n'intéressera cependant les fanatiques du genre qu'assez brièvement de par un nombre d'actions limité. Néanmoins les missions occasionnent un regain d'intérêt.

TECHNIQUE 80 INTERET 85

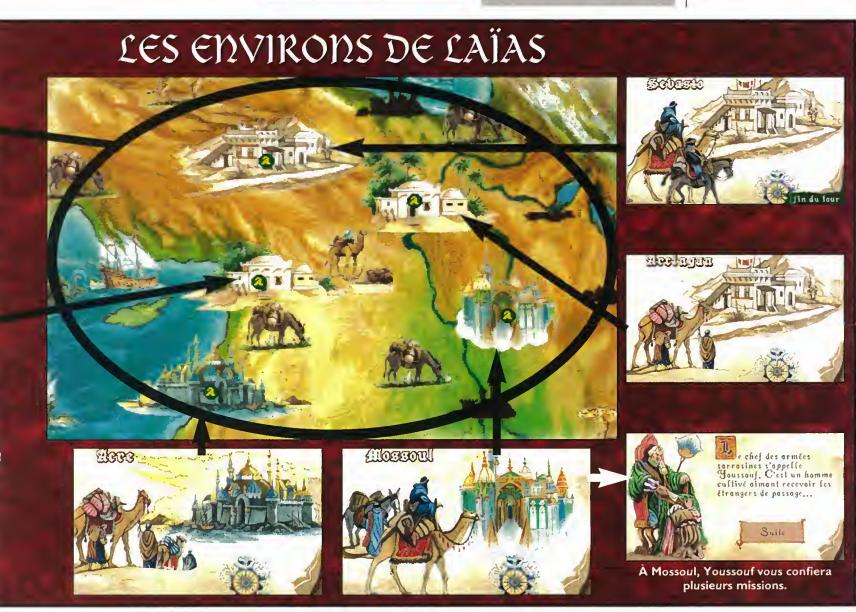


Toutes ces vidéos, ces images, ces musiques traditionnelles... Partie éducative très poussée. Un jeu qui m'a cultivé!

Les tableaux ne sont pas superbement scannés. Peut-être un peu simple quand même.

REMARQUE

Non content d'avoir fait un jeu qui est loin d'être con, eu égard à l'aspect culturel qu'il apporte, Infogrames a rajouté une partie éducative se rapportant aux étapes les plus importantes du voyage de Marco Polo. Divisé en huit menus, eux-mêmes divisés en sous-menus, il pourra apporter une certaine aide pendant le jeu pour peu que vous ne trouviez pas la ville où vous procurer un certain matériel.



Overlord

Amiga



Intéressant et bien fait

Assez dépouillé graphiquement, Overlord bénéficie d'une bonne fluidité d'animation et d'une présentation très correcte. Les missions étant pour la plupart de qualité, le dernier né de Virgin vient combler un manque sur Amiga : celui des simulateurs réussis.

OVERLORD CASQUE NOIR









Attaque d'une usine... la fumée me trahit la destruction du bâtiment.



a dernière simulation de vol de chez Virgin est en fait une adaptation d'un jeu PC. Overlord, comme son nom l'indique, se déroule dans la période de libération de la France. I 944, les alliés débarquent, et avec eux une floppée d'aéronefs envoyés essentiellement par les Anglais... enfin, en ce qui concerne les chasseurs tout du moins. Overlord vous invite à vivre, ou à revivre peut-être pour certains (il n'y a pas d'âge pour pratiquer l'informatique, n'est-il pas ?) les périlleuses missions de ses pilotes héroïques.

Une présentation chronologique

En opposition à bon nombre de simulateurs de vol, OverLord vous place d'emblée dans la peau d'un officier allié dont vous ne pouvez pas choisir le nom. Idem pour votre première mission. Vous vous retrouvez en l'air, alors que vous n'avez strictement rien demandé. Mais qu'importe, vous êtes là pour répondre aux ordres et il ne s'agit point de tergiverser. Cette présentation un peu abrupte des choses permet en réalité de plonger directement



Les écrans intermédiaires du jeu sont pour la plupart très bien réalisés, compte tenu du nombre de couleurs employées.

dans le scénario du jeu. C'est-à-dire que, dorénavant, vous devrez suivre au jour le jour la progression logique des choses comme le faisaient les pilotes d'antant. Une vue aérienne de la base vous permet d'accéder à la salle de briefing, à la tour de contrôle, à votre chambre et aux divers endroits ouverts au militaire que vous êtes. "Aujourd'hui, il ne fait pas beau, on ne vole pas". Vous allez donc en profiter pour dormir. Mais rien ne vous empêche de désobéir aux ordres et d'enfourcher votre tagazou préféré afin de provoquer l'ennemi. On vit donc l'histoire pleinement, aussi bien du côté pile que du côté face. Cela n'est pas pour vous déplaire,



Les vues extérieures sont nombreuses, mais les touches permettant de les exploiter ne sont pas des plus pratiques.

loin de là. Bien sûr, mieux vaut respecter l'ordre chronologique des choses en se rendant aux bons endroits et aux bons moments. Vous rendre avant toute chose au briefing, puis à la tour avant de monter dans votre appareil paraît être le plus raisonnable des choix.

Fluide sur 1200

Selon la mission que l'on vous aura confié, vous allez devoir bombarder des convois,

L'animation est fluide, au détriment d'un graphisme assez sommaire.





Chaque appareil possède un tableau de bord qui lui est propre.



intercepter des bombardiers ou mener bataille contre d'autres chasseurs. Les missions sont variées, palpitantes et relativement fidèles à la réalité. En tout état de cause, l'animation est relativement fluide, y compris lors des vues extérieures, qui sont à ce propos fort nombreuses. Cela se fait hélas au détriment du nombre de détails. Bâtiments et avions sont en effet réduits à leur plus simple expression polygonale (pour reprendre les termes de lansolo). Cela ne me gêne pas personnellement, car je continue de penser que dans un pareil programme, la fluidité est ô combien plus importante que la beauté des décors! Que ceux qui ne sont pas d'accord se rabattent sur Tornado par exemple.

La maniabilité de l'appareil laisse par contre un peu sur sa faim, avec des réactions quelquefois imprécises et incohérentes. Mais avec de l'entraînement, on parvient rapidement à corriger le défaut. Vous pouvez piloter l'aéronef qui vous intèresse parmi les trois disponibles. De même, vous pouvez aussi décider de la difficulté de la mission en plaçant de votre propre chef le type d'ennemis et leur nombre. Une carte très vilaine et peu exploitable vous permettra, en vol, de repérer ces derniers. Mais vos avions sont dotés des dernières technologies, ne soyez donc pas étonné si je vous dis que vous disposez d'un pilote automatique vous dirigeant vers la cible, ainsi que de missiles. Vos coéquipiers sont aussi là pour vous aider en vous indiquant, par l'intermédiaire de messages, la position de votre ennemi le plus proche. C'est ainsi qu'au fil de votre aventure vous serez amené à survoler les côtes bretonnes à la recherche de l'Allemand envahissant, à vous attaquer aux mastodontes que sont les bombardiers, à pilonner des ponts... Bref, vous n'aurez pas une minute à vous. Une partie durant assez longtemps, vous pourrez sauver cette dernière afin de la reprendre plus

Pour des raisons de dernière minute, la place me manque pour vous présenter avec plus de détails ce très bon simulateur de vol. Mais soyez-en sûr, OverLord mérite le détour et devrait assurément vous offrir longues heures d'amusement.

EDITEUR : Virgin • PRIX : 450 F env. • TESTÉ SUR : A1200, dispo sur PC, testé dans Joy n°51 • DISTRIBUÉ PAR : Virgin (1) 53.68.10.10

n bon produit qui n'a que très peu de concurrence sur Amiga. Les fanatiques d'aviation apprécieront.

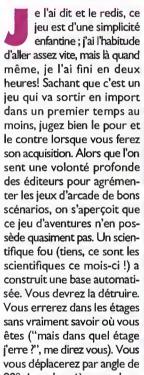
LZone

PC CD-ROM

Le jeu le plus facile du monde

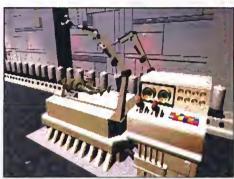
Certains jeux sont plus agréables que d'autres à tester : ce sont d'une part les jeux que l'on attend depuis longtemps et où l'on sent qu'on va s'éclater et les autres, les jeux récréations, hyper faciles. Ce jeu fait partie de la deuxième catégorie.

Léo De Urlevan



90° dans des pièces et des couloirs en suivant un scénario ultra-linéaire. Votre seul but sera de mettre en route des robots, pousser des boutons TOUT AU LONG DE LA PARTIE. C'est amusant cinq minutes, mais très répétitif. Néanmoins, je ne sais pas, je ne vois vraiment pas pourquoi ce jeu m'a plu durant les deux heures pendant lesquelles j'y ai joué. Comment vous décrire avec quelle délectation on arrive à s'amuser en appuyant sur une machine que l'on ne connaît pas au risque de tout faire péter, genre la boîte du petit chimiste de Gaston Lagaffe de Franquin. Malheureusement, c'est moins amusant que dans les BD, ca pète moins souvent (la chimie en s'amusant de Gaston donne un taux de 100 % d'explosion quand même !). Rares sont les





après j'ai terminé le soft. La réalisation est elle aussi très douteuse : que des images 3D d'assez bonne qualité, mais on s'aperçoit vite que c'est beaucoup de bruit pour rien. Dans une salle où vous aurez deux actions à faire, vous aurez une trentaine de vues différentes : on s'en fout, je suis là pour gagner pas pour admirer le paysage. C'est à la portée de n'importe qui de participer, mais le joueur veut gagner, merde. Souvent, vous arriverez dans des salles avec des murs entiers d'électronique plein de télévisions. Lorsque vous

phases où vous mour-

rez dans ce soft. Cela ne

m'est arrivé qu'une seule

fois pour vous dire, et



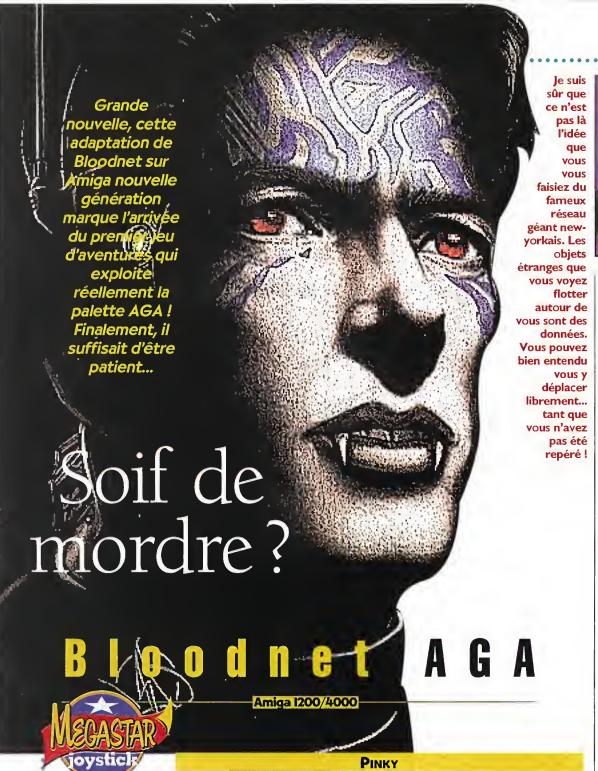
cliquerez sur un des écrans, le télévision se mettra en marche et diffusera un programme. Ce sont des séquences vidéo qui seront mises en marche. C'est n'importe quoi, le genre d'images de démos que j'avais en pagaille sur Amiga. Quel savant serait assez fou pour avoir des télés qui servent à ça. Remarquez, il est précisé que le savant est fou. Mais le programmeur qui nous a pondu ça doit pas en être loin.

EDITEUR: Synergie • CONFIG: 486 DX2 avec CD double vitesse et Windows, Dispo sur Mac • NOTICE: Anglais



Tripatouiller les boutons, c'est rigolo. La facilité (pour les testeurs).

La facilité (pour l'acheteur). Répétitif et linéaire (non, non, c'est pas la même chose).



Le graphisme en

256 couleurs.
L'immense richesse
du jeu.
Aventures + JDR =
2 jeux en un !

......

Le revers de la médaille : c'est assez compliqué à manipuler au départ. L'interface, parfois d'une excessive lourdeur. La lenteur de l'animation.

écidément, Microprose mérite amplement la palme de la fidélité pour ce qui est du support apporté à l'Amiga! Mois après mois, en dépit du déclin de plus en plus prononcé de ce standard, malgré un rachat de Commodore de plus en plus hypothétique, la plupart des hits de cet éditeur voient le jour sur Amiga. Après Fields of Glory, UFO et Subwar 2050, c'est au tour de Bloodnet de faire son entrée dans l'arène pour notre plus grand plaisir. Pour information, Take 2, l'équipe ayant commis Bloodnet, est passée il y a peu avec armes et bagages chez Gametek. À l'instar de Hell (lui aussi développé par Take 2), c'est donc frappé du label de ce dernier que sort cette nouvelle adaptation AGA. Si l'univers gothico-glauque des vam-

pires n'a plus de secret pour vous, si le chef-d'œuvre de Bram Stoker ne quitte jamais votre table de chevet, si vous ne vous alitez jamais sans vous être préalablement muni de votre collier d'ail (attention, cela devient beaucoup plus difficile à mettre en pratique, si vous êtes amené à partager votre couche avec une demoiselle), sans doute que vous ne pensez pas être dépaysé en vous plongeant dans Bloodnet.

Le mariage du siècle

Vraiment ? Pas si sûr, car si ce dernier soft emprunte bien de nombreux éléments à la mythologie vampirienne (et un néologisme, un !), il les transpose



dans un univers bien peu en rapport avec l'aspect médiéval traditionnellement associé à cette dernière. Eh oui, Bloodnet aurait en effet tout aussi bien pu s'appeler "Dracula rencontre Gibson", puisque l'action se déroule dans un futur extrêmement proche de celui présenté par le célèbre "Neuromancer". C'est donc un jeu où se croisent et se recroisent mythologie fantastique et cyberpunk, un cocktail pour le moins étonnant! Ce n'est du reste pas l'unique mariage que propose Bloodnet, mais nous verrons tout cela plus en détail un peu plus loin.

Les aventures de Jean Sive

D'un clic de souris, vous voilà transporté en 2094! C'est ça, la magie de l'informatique. Quoique, à bien y réfléchir, tout ne semble pas si enchanté que ça à l'ère en question. Le New York du futur s'inspire en effet énormément de l'univers cyberpunk, il s'agit donc d'une société sous le joug de mégacorporations gouvernant l'accès de chaque citoyen à l'information. "Information" dans ce cadre-là est comme bien souvent synonyme de "cyberspace", un réseau informatique géant au sein duquel viennent errer les ayants droit. Aux commandes de ce fameux cyberspace, on trouve une gigantesque compagnie du nom de Transtech, sorte d'amalgame des Télécom, de banques et de se(r)vices secrets. Avec un tel pouvoir à sa portée, Transtech ne s'est bien évidemment pas privé de cadenasser à triple tour l'accession au cyberspace afin de contrôler encore davantage tout ce qui peut s'y dérouler. Mais ça, bien entendu,



Il est assez périlleux d'aller chatouiller certains malfaisants sur leur propre terrain.



C'est dans cette sombre ruelle, à même le coffre de cette quasi-épave, que vous allez pouvoir faire l'acquisition de tout plein de joujoux rigolos, du genre qui écorchent, plantent, arrachent, carbonisent ou explosent.

c'est la théorie, car comme toujours, les interdits ainsi posés ont le don d'attirer une foule de gens en quête de sensations fortes. En l'occurrence, ce sont les descendants directs de nos "hackers" ou pirates, connus en 2094 sous le nom d'info-anges, qui pénètrent illégalement au sein du cyberspace, histoire de narguer un bon coup Transtech. Vous incarnez l'un de ces francs-tireurs du nom de Ransom Stark, ex-employé de Transtech. Atteint du syndrome d'Hopkins-Brie (perte de discernement entre virtualité et réalité) suite aux fréquentes entrées dans le cyberspace que nécessitaient vos fonctions au sein de Transtech, vous avez été congédié sans ménagement par cette entreprise, ce qui a nourri chez vous une haine incoercible à son égard. Au début de la partie, vous êtes démarché par une très accorte jeune fille qui vous propose, moyennant finances assez conséquentes, un petit travail dans vos cordes. Las, une fois ce dernier effectué, vous comprenez, mais un peu tard, qu'il s'agissait en réalité d'un traquenard destiné à vous faire tomber sous la coupe d'un puissant vampire du nom d'Abraham Van Helsing. Si je puis me permettre d'ouvrir une parenthèse, il est un peu paradoxal que Take 2 ait choisi ce nom pour l'associer au "grand méchant" du jeu, le maître-vampire, alors qu'Abraham Van Helsing est précisément le nom de l'ennemi juré du Conte Dracula chez Bram Stoker, un docteur qui va traquer sans relâche le prince des ténèbres jusqu'à son anéantissement final. Pour en revenir à Bloodnet, la fille du sieur Van Helsing vous gratifie donc d'une bise assez particulière, plutôt du genre "piquante", et vous devriez par conséquent devenir à votre tour un oiseau de nuit et tomber sous sa coupe (c'est un moindre mal, car c'est bien connu, la bise est gênante mais le vent pire !). Seulement voilà, vous êtes muni d'un implant neuronal qui lutte tant qu'il peut contre les effets de la morsure ainsi contractée, retardant d'autant la fatale échéance. Votre mission va donc consister à trouver un moyen de vous débarrasser de la malédiction avant qu'il ne soit trop tard, et à contrecarrer les plans du maléfique vampire qui veut se rendre maître de tout Net York, pardon, New York. Et accessoirement, vous venger de la belle Melissa, qui vous séduit pour mieux vous mordre, saloperie! À vous faire croire qu'elle vous emmènerait au pieu, tout ce qu'elle va gagner, c'est d'en recevoir un en plein cœur, c'est moi qui vous l'dis!

Un jeu de rôles pas drôle

À la lecture de ce résumé, il peut apparaître que Bloodnet est un jeu d'aventures pur et dur, comme il en existe déjà des quintaux sur vos étagères. Que nenni! On retrouve en effet, dans l'interface, le même côté hybride que dans le thème du scénario, car la dernière production de Take 2 mélange allègrement les éléments des softs d'aventures et de jeux de rôlex. Ainsi, à l'instar de nombreux jeux sortis chez Sierra ou LucasArts, on y dirige un personnage animé à l'écran par le biais d'un clic souris, le même clic déclenchant, selon l'endroit où il est effectué, qui une collecte d'objets, qui un dialogue avec un tiers. C'est de la sorte que vous parviendrez peu à peu à démêler l'écheveau qui sert d'intrigue et à résoudre vos problèmes. Voilà pour la partie aventures, mais là n'est pas la quintessence du soft. En effet, au démarrage de chaque partie, le logiciel vous pose toute une série de questions concernant des épisodes de votre vie passée (enfin, celle du personnage bien sûr, comment voulez-vous qu'il connaisse la vôtre!), avec plusieurs réponses possibles. Selon les attitudes que vous choisissez d'adopter, le logiciel va vous façonner une véritable fiche de caractéristiques (il y en a 25 !) digne des meilleurs jeux de rôles, incorporant des aspects de votre personnalité aussi variés que le bagout, la foi, l'habileté à manipuler le couteau ou la volonté. Toutes ces caractéristiques vont évidemment influer considérablement sur vos capacités à résoudre l'aventure, aussi vous conseille-je d'accorder une grande attention à la répartition des crédits que vous pouvez allouer pour booster certains de vos traits de caractère. Deuxième élément venant rappeler au joueur qu'il se trouve là en présence d'un jeu d'aventures pas tout à fait comme les autres : les combats ! Eh oui, de ce point de vue-là, New York n'a pas tant changé que cela, et s'y promener seul la nuit équivaut à traverser un champ de mines les yeux bandés et à cloche-pied, en chantant Youkaïdi-Youkaïda! D'autant que la rumeur concernant la présence de vampires s'est répandue comme une traînée de poudre dans toute la Grande Pomme, et que vous n'êtes pas particulièrement discret, le teint blafard, les crocs acérés, attifé d'une caractéristique longue cape noire! Ce n'est cependant pas gratuitement qu'il vous est dit, dans la phrase précédente, qu'il était dangereux de se risquer SEUL dans les rues, car il vous est en effet possible, dans Bloodnet, de recruter de la main-d'œuvre! Moyennant finances, certains personnages ren-



ACHETEZ UN DISOUE DUR! TENTEZ DE PRÉSERVER AUTANT DE RAM QU'IL EST POSSIBLE AVANT DE LANCER LE JEU.

JE SAIS, L'AMIGA EST
MULTI-TACHE, MAIS BLOODNET L'EST BEAUCOUP MOINS. DÉSACTIVEZ DONC LES **AUTRES PROGRAMMES QUI POURRAIENT** TOURNER EN SOUS-ATTENTION, LE MANUEL LIVRÉ AVEC BLOODNET REPREND MOT POUR MOT CELUI DE LA VERSION PC. POURTANT, IL EXISTE UNE DIFFÉRENCE NOTABLE ENTRE LES DEUX : LA MANIERE DE RAMASSER LES OBJETS! ICI, IL VOUS FAUT TOUT

D'ABORD CLIQUER AVEC

LE BOUTON DROIT SUR L'OBJET DE VOS DÉSIRS.

DERNIER APPARAIT EN

MÉDAILLON DANS LE COIN SUPÉRIEUR DROIT DE L'ÉCRAN, PLACEZ LE

Puis, LORSQUE CE

CURSEUR SUR LE

RANSOM STARK ET

LE BOUTON GAUCHE.

VOILÀ, LE TOUR EST JOUÉ, MAIS QUE DE SUEUR NE M'A-T-IL PAS

FALLU DÉPENSER POUR

EN ARRIVER LÀ, MOI QUI

CONNAISSAIS LES VERSIONS PRÉCÉDENTES!

CLIQUEZ CETTE FOIS SUR

à vous aventurer dans les cafés les plus mal famés possible, c'est l'occasion de rencontrer des mercenaires mastoc ou... de bons pirates du cyberspace.



Quelques quartiers de la Pomme...



contrés dans les bars de la ville accepteront de vous apporter un surcroît de musculature, bien utile en cas de mauvaises rencontres! Comme il est également permis de faire l'acquisition de diverses armes (du simple couteau au fusil d'assaut en passant par ce bon vieux 9 mm) pour les en équiper, on entre cette fois-ci de plain pied dans l'univers du jeu de rôles. Complet, Bloodnet, hein? Attendez, ce n'est pas fini...

Cyberspace, frontière de l'infini...

Ben non, car comme vous le laissait entendre le scénario, Bloodnet comporte, en sus des rues et lieux divers de New York, un univers parallèle : le cyberspace. Vous pourrez aisément, pourvu que le lieu où vous vous trouvez soit muni d'une unité de "Decking", autrement dit un ordinateur qui y soit connecté, faire votre entrée dans ce monde étrange. Vous pourrez y "pirater" (récupérer) des données, mais attention, l'accès à cet univers destiné aux seuls privilégiés est plus défendu que Fort Knox. Les services de sécurité veillent, et s'ils vous appréhendent, la pénalité risque d'être des plus lourde! Heureusement, vous pouvez bénéficier de l'aide d'un "cloak device" ou appareil de furtivité qui masque dans une certaine mesure (selon son niveau d'efficacité et ce que vous faites) votre présence.

Où le mode AGA révèle des potentialités insoupçonnées

Je pourrais encore vous parler pendant des heures de l'univers de Bloodnet, de tout ce que vous pouvez y faire tant le soft semble d'une richesse infinie, hélas assortie d'une certaine complexité, pour ne pas dire d'une complexité certaine. Mais cela prendrait hélas bien plus de place qu'il ne m'est alloué, aussi me fautil à présent aborder le chapitre, crucial, de sa réalisation. Alors là, les aminches, attendez-vous à une surprise de taille! Si vous jetez un œil alangui sur les photos qui ornent ces pages, l'idée doit vous effleurer qu'il s'agit là d'une escroquerie pure et simple. En effet, ces dernières doivent, sans nul doute, provenir de la version PC, comment pourraient-elles autrement être si approchantes? Eh bien, la réponse à cette brûlante question, en dehors de mon pied aux fesses pour avoir ainsi douté de mon intégrité, tient en trois lettres: A-G-A! Pour la (vraie) première fois, à ma connaissance, un jeu d'aventures tire entièrement parti des capacités graphiques qu'offre ce processeur magique. Le résultat ne souffre pas Melissa Van Helsing ne manque peut-être pas de piquant, mais ce qu'elle peut parfois être rasoir! Au fait, quelle est la différence entre elle et vous? Aucune, vous êtes tous les deux un-sang-cible!



fique! Les dégradés qui ornent les décors sont subtils, le trait précis et détaillé. Jetez donc un œil sur le montage de la carte de New York ci-contre pour vous en convaincre, Bien sûr, il existe cependant quelques contreparties à cette débauche sauvage de couleurs. Tout d'abord, ces nombreuses images prennent de la place, beaucoup de place. Si vous ne possédez pas de disque dur dans votre A1200 (ce qui est une erreur, soit dit en passant), n'escomptez donc pas pouvoir prendre du plaisir à jouer à Bloodnet. Les scéances de grille-pain que vous aurez constamment à effectuer entre les douze (plus une pour les sauvegardes!) disquettes qui contiennent le jeu, mettraient votre patience à rude épreuve plus qu'autre chose. À ce niveau-là, quoi qu'en dise la boîte du jeu, le disque dur n'est plus "recommandé", il est carrément une condition sine qua non! D'autre part, il faut bien reconnaître que l'animation du logiciel souffre certainement un peu du nombre de couleurs exploitées, car les déplacements du personnage sont assez lents. S'il s'était agi d'un soft d'action, ce défaut aurait certainement été éliminatoire, mais dans un jeu d'aventures, c'est bien moins important qu'il n'y paraît et n'endommage pratiquement pas la jouabilité. Moins excusable en revanche est la bande sonore. En effet, si les musiques présentes sont de bonne qualité, je n'arrive pas à m'expliquer l'absence totale du moindre bruitage, fut-il celui d'un pet

glissant sur une toile cirée. Au démar-

rage du jeu, le joueur a le choix entre

"musique" ou "pas de son", ce qui me semble un peu léger. Mais quoi qu'il en

soit, on ne m'ôtera pas de l'idée que

Bloodnet sur Amiga est une vraie réus-

de contestation, Bloodnet sur A1200

est bien l'égal en terme d'esthétisme de

son devancier sur PC, c'est-à-dire magni-

site, un jeu qui tire vraiment (et enfin) parti des capacités des Amiga 32 bits.

EDITEUR: Microprose • DISTRIBUTEUR: Ubi Soft (1) 4B.18.50.00 • PREVU SUR: CD 32 • NBR DE JOUEURS: 1 • NOTICE: VF • DISPONIBLE SUR: PC & PC CD • INSTALLATION: Possible sur HD.

Infin un jeu d'aventures, et pas le moins bon, qui plus est, à la mesure de ceux que l'on trouve sur PC! Un jour à marquer d'une pierre blanche!

TECHNIQUE 89 INTERET 92







VRAI FAUX

Dracula est le héros qui a le plus souvent été adapté au cinéma. FAUX

Car il est devancé
dans ce domaine
par Sherlock
Holmes qui
apparaît dans pas
moins de 186 films!
Le célèbre comte
occupe cependant
la seconde position
avec 138 long
métrages, ce qui
n'est tout de même
pas mal!









VIDÉOTEST



Return Fire

300



Un véritable feu de joie

Les plus spectaculaires des explosions sont celles que produisent les dépôts de carburant sous votre feu.

> La 3D, omniprésente.

Les musiques, grandioses. Le côté stratégique très développé pour un jeu d'action. La diversité des véhicules. Plus de 100 niveaux

différents!

Les décors ne changent pas d'un niveau à l'autre. Le scrolling, parfois un petit peu saccadé. Avec Return Fire, la 3DO tient enfin un authentique jeu d'arcade de très, très grande classe. Beau, jouable et d'un intérêt élevé, Return Fire explose tous ses concurrents sur 3DO... ou sur quoi que ce soit d'autre!

PINKY

oupi! La cascade d'excellents jeux sur 3DO se poursuit mois après mois, et il n'y a pas de raison que cela s'arrête! La surprise du chef aujourd'hui nous est parvenue tout en douceur, dans l'anonymat le plus complet. À peine entr'aperçu lors du CES de Chicago, Return Fire n'est pas vraiment le type de logiciel vendu à grands renforts de campagnes de publicité. Son éditeur, Prolific Software, nous était, lui aussi, inconnu jusqu'alors. Vraiment, rien ne laissait présager qu'il s'agirait là d'un authentique événement.

Et pourtant, Return Fire s'impose d'emblée comme l'un des softs les plus réussis sur 3DO, voire l'un des jeux d'action les plus excitants du moment, toutes machines confondues. Mais je m'enflamme, je m'enflamme, et vous ne savez tou-

jours pas ce qui suscite un tel feu d'artifice de superlatifs. Si vous voulez bien me suivre, passons donc dans le paragraphe d'à-côté pour voir s'il y fait meilleur.

Le paragraphe qui va mettre le feu aux poudres

Habituellement, il est d'usage de démarrer le test d'un jeu par la narration de son scénario, ce qui me place dans une situation un peu délicate. Voyez-vous, ledit scénario, enfin, celui de Return Fire, tiendrait probablement très à l'aise sur la tranche d'un ticket de métro. Et encore, faudrait meubler un peu, histoire de ne pas laisser trop de blanc sur une bonne moitié de la tranche en question.

Alors du coup, qu'est-ce que je fais, moi ? J'en invente un ? Je vous parle de la guerre en général, comme quoi c'est pas beau, que la mort ça tue, et tout et tout? Je vous raconte mes prochaines vacances à Prague chez mon pote Fred? Je veux bien, remarquez, mais vu que je ne suis pas scénariste pour deux sous (sauf pour justifier auprès des profs mes absences en classe, alors là oui, j'en inventais trois à la seconde), que je n'ai pas encore fait la guerre (quoique j'ai tout de même essayé de jouer au golf, une fois) et que je ne suis pas encore parti en République Tchèque, je risque de me retrouver dans une impasse au bout de deux lignes. Et accessoirement, de me faire suspendre par les pieds au plafond par toute la rédaction, avec déversement de Cif Ammoniacal dans les narines toutes les demiheures. Or donc, que fais-je pour remplir ce satané paragraphe traditionnellement affecté au scénario (je hais les traditions)? Eh ben, je meuble pardi, je meuble précisément sur le fait que ça va être dur de meubler, c'est toujours ça de gagné! Bon, je crois que je vais arrêter de gagner du temps comme ça, parce que j'ai l'obscure prémonition que si je continue à délirer comme ça, le chiffre d'affaires de Cif va faire un bond spectaculaire. Tout ça pour vous dire que de scénario, dans Return Fire, il n'y en a pas l'ombre d'un micron. L'idée générale de ce logiciel peut se résumer en trois mots : tuer, massacrer, et annihiler (j'aurais pu vous en trouver quinze autres comme ça, mais ça pique drôlement fort, le Cif, c'est dissuasif comme tout). La guerre, quoi !

AND THE PARTY

Votre objectif : faire feu de tout bois !

Comme tout général qui se respecte, vous disposez donc d'un certain nombre de véhicules armés divers avec lesquels vous allez faire comprendre aux gars





En mode "deux joueurs", l'écran, scindé en deux, permet de suivre les évolutions de chacun.



Au début de chaque niveau, une sélection de cartes vous est proposée, parmi lesquelles vous allez choisir le prochain cadre de vos affrontements. Étrange, celleci me rappelie vaguement quelque chose...

d'en face à qui ils ont affaire. C'est du reste pour cela que le jeu se nomme Return Fire, pour bien vous faire comprendre que tout ne sera que destruction, flammes et cendres. Tout feu. tout flamme comme vous êtes, les ennemis ne vont sûrement pas faire long feu. Ils vont subir le feu de votre colère, leur résistance ne va durer que le temps d'un feu de paille. Faut dire que vous avez vraiment le feu sacré, vous, ces crétins ne vont y voir que du feu. Dans votre écurie, 3 chars d'assaut, 3 blindés lance-missiles, 3 hélicoptères de combat et 8 jeeps. En face, de multiples bases, tourelles, soldats et bâtiments divers remplis à craquer de belligérants. Parmi ces structures, il en est plusieurs d'un type un peu particulier, répondant au nom de porte-drapeau. Parmi tous les porte-drapeaux présents sur la carte, il en est un qui contient réellement le fameux oriflamme en question, les autres n'étant que des leurres. Bien évidemment, le seul moyen de savoir si un bâtiment contient ou non le drapeau est de le réduire en cendres (c'est un drapeau drôlement bien ignifugé). Vous commencez à comprendre le pourquoi du comment, non ? Le but de votre mission sera en effet de parvenir à localiser le fanion afin de le récupérer, puis de le ramener à votre base. Le problème, c'est que le seul véhicule habilité à transporter les drapeaux est la jeep. Si cette dernière a l'avantage d'être extrêmement rapide, elle est tout autant fragile et ne supporte pas le moindre impact explosif. Il va donc vous falloir localiser le précieux symbole dans un premier temps, puis "pacifier" les défenses ennemies aux alentours afin de faciliter le passage de la jeep.

Un soft bientôt sous les feux de la rampe

Il nous faut donc le souligner, Prolific est parvenu à trouver un concept assez original dans l'univers des shoot'em up où les nouveautés ne sont pas légion. Au lieu de se déplacer bêtement en tirant sur tout ce qui bouge, il faut ici mettre en œuvre de véritables stratégies pour parvenir à ses fins. D'autant que chaque véhicule ayant ses spécificités, le joueur intelligent se doit de choisir le véhicule qu'il va conduire avec soin, en fonction du type de mission qu'il souhaite remplir. Ainsi, pour effectuer les premières reconnaissances en territoire ennemi afin de repérer une tour portedrapeau, l'hélicoptère est tout indiqué, car il est rapide et ne connaît pas de problèmes liés au relief du terrain. Il sera toujours temps ensuite, lorsque vous aurez repéré votre cible potentielle, d'envoyer l'artillerie lourde, un char, ou mieux, un lance-missiles afin d'aplanir le terrain, si i'ose m'exprimer ainsi. Attention, il se peut que vous soyez amené à monter ainsi plusieurs expéditions, car





L'hélicoptère est très précieux pour effectuer des reconnaissances en territoire ennemi, car il permet de survoler une base ennemie sans avoir à combattre ses défenses extérieures. Il faut donc s'en servir pour tenter de dénicher le drapeau adverse en attaquant les porte-drapeaux, en perdant le minimum de temps possible à affronter les toureiles. Il peut également mener à la jeep des chasses impitoyables et lui couper la route lorsqu'elle se trouve sur un pont.





Le lance-missiles est le "gros bras" du lot. Très résistant et armé puissamment, il peut faire des dégâts considérables chez l'ennemi. Mais à cause de

sa lenteur, il met beaucoup de temps pour parvenir sur les lieux du crime, ce qui risque de vous faire perdre un temps précieux, surtout dans une partie à deux.

Enfin le char d'assaut est le blindé multi-usage parfait. Rapide, il peut se trouver très vite en plein territoire ennemi, et sa tourelle pivotante lui permet de faire feu sur un adversaire tout en restant mobile, donc plus difficile à toucher. Mais il sera très en difficulté s'il croise la route d'un lance-missiles!



La jeep est bien sûr la plus rapide de tous, et c'est heureux car elle n'est destinée qu'à des opérations de commando pour capturer le drapeau. Armée de ridicules grenades à main, la jeep est donnée perdante dans tous ses duels avec les autres véhicules. Son seul salut réside donc dans la fuite et l'esquive, domaines dans lesquels elle excelle, d'autant qu'elle est capable de se transformer en véhicule amphibie.



Survol d'une base par l'hélicoptère. Notez comme la caméra s'est reculée, car ici, tout va très vite l

le carburant ainsi que les munitions de vos véhicules ne sont pas illimités, sans parler de votre barre de dommages qui baisse très régulièrement sous le feu de l'ennemi. Si vous atteignez la cote d'alerte dans n'importe lequel de ces trois domaines, il vous faudra rebrousser chemin pour revenir soit à votre base (souterraine) de départ, soit à un dépôt de carburant ou de munitions.

J'arrête avec mes feux

Cette gestion de paramètres variables résume à elle seule toute l'essence de Return Fire: la finition. C'est en effet l'un des premiers détails qui frappent le joueur, chaque détail, chaque possibilité semble avoir été prévue par les développeurs afin de lui éviter la frustration. Ainsi, absolument tout, je dis bien tout ce qui se trouve à l'écran peut être détruit, de l'arbre qui s'embrase à l'immeuble qui s'effondre en passant par le dépôt qui explose. Si vous tirez sur un bâtiment susceptible de receler du personnel, vous pourrez apercevoir quelques microsco-

Je ne donne pas cher de la peau du char vert!

piques petits bonshommes s'extraire de l'immeuble pour tenter de se mettre à l'abri, ce qui ne les empêche du reste pas de vous lancer des grenades. Pour vous venger, vous pouvez tenter de leur tirer dessus, ou mieux encore, de les ècraser dans une flaque de sang! Ah ça, vous croyiez peut-être que vous alliez échapper à votre désormais obligatoire dose d'hémoglobine? Les tentes de bivouac vous démontrent le contraire, elles qui s'affaissent sous votre feu en laissant échapper de petites mares de sang.

Il y a encore beaucoup d'exemples de la sorte pour témoigner du souci de perfection qui habite les programmeurs de Return Fire, mais s'il en est un qui, plus que tous les autres, range définitivement le logiciel parmi l'élite, c'est bien le mode "deux joueurs".

Deux joueurs dans le feu de l'action

Car autant vous prévenir tout de suite, d'excellent, Return Fire, devient carrément prodigieux dès lors que l'on a en face de soi un autre joueur humain! Chacun possède alors ses propres bâtiments et tourelles de défense automatiques, et bien évidemment son drapeau. L'ecran scindé en deux, chacun s'efforce de préparer les coups les plus vicieux afin de prendre l'avantage sur son vis-à-vis. L'aspect le plus piquant de la chose, c'est que l'on est constamment confronté à deux options différentes : faut-il plutôt défendre ses installations et son drapeau (sans que l'on sache où ce dernier se trouve) ou passer à l'offensive chez l'ennemi? Selon les circonstances, on opte pour tel ou tel véhicule, en choisissant de préférence le lance-missiles, robuste et puissant, pour garder l'accès à sa base, tandis que des véhicules plus rapides et maniables comme le char ou l'hélico sont plus indiqués pour mener des raids meurtriers. Vraiment, il est difficile de vous décrire le plaisir que l'on prend à jouer à Return Fire à deux simultanément, de par la valeur de l'adversaire, le jeu en devient dix fois plus stratégique, dix fois plus drôle. D'autant que la réalisation du logiciel est tout simplement à tomber par terre. L'atout principal de cette dernière est bien évidemment son animation tridimensionnelle qui est proprement fabuleuse. Tous les objets présents à l'écran sont modélisés en vraie 3D, et le logiciel effectue constamment des zooms avant et arrière, passant d'une vue verticale à une vue de trois quarts, et cela de façon entièrement automatique. Plus vous vous déplacez vite, et plus la caméra se recule afin de vous montrer une portion plus importante de votre

environnement immédiat. Ralentissez ou immobilisez-vous et elle zoome droit sur votre appareil. Certes, on ne peut pas dire que le scrolling soit d'une fluidité parfaite, mais cela reste suffisamment correct pour ne pas amoindrir le plaisir du joueur. Le graphisme de Return Fire, superbe pour de la 3D, n'est pas en reste, avec notamment de sublimes explosions accompagnées d'éclairs de lumière. Pour ce qui est de l'aspect sonore, alors là mes enfants, c'est du délire pur et simple! Les bruitages sont absolument parfaits, rèalistes et omniprésents, mais ce sont surtout les musiques qui attirent l'attention. En effet, Return Fire n'a rien choisi de moins pour sa bande originale que de très célèbres morceaux de musique classique! Si vous sortez votre tank, vous aurez droit aux Planètes d'Holtz, la jeep se voit attribuer le vol du bourdon, tandis que l'ouverture de Guillaume Tell salue votre victoire finale. Bien sûr, l'hélico s'est réservé la Charge des Walkyries de Wagner, clin d'œil appuyé à une scèneculte d'"Apocalypse Now"! Et attention, lorsque je vous parle de musiques, il ne s'agit pas de sons générés, recréés par des ordinateurs, mais de véritables enregistrements d'orchestres, et pas des moindres (Scala de Milan, London Symphony, Berlin Philarmonic...), restitués en qualité CD! Ces airs majestueux donnent un cachet tout à fait extraordinaire à Return Fire, apportant la touche finale à ce qu'il est convenu d'appeler un chefd'œuvre. Tout est dit, non ?

EDITEUR: Prolific Publishing • DISTRIBUTEUR: Prolific Publishing • NOTICE: VO • 2 joueurs.

i vous possédez une 3DO, Return Fire est un achat absolument indispensable. Et si vous n'avez qu'une seule manette, c'est l'occasion ou jamais de faire l'acquisition d'une deuxième!

TECHNIQUE 90 Interet 92 seul – 95 à deux



DEOTEST















D'où le nom!

Les jeux évoluent et les éditeurs, dont les produits nous faisaient rêver il y a deux ans sur Macintosh, ont pris un sacré coup de vieux. Certes, c'est beau, mais voilà un jeu sans grand intérêt.

MOULINEX

endant longtemps, les jeux Synergy furent synonyme de qualité. Hélas, le passage du Macintosh au PC a pris quelques années sans que les produits ne soient améliorés. Gadget, qui paraît pourtant en même temps sur les deux standards, nous ramène donc quelques années en arrière, à l'époque où un jeu CD était avant tout un empilement d'images 3D vaguement fédéré par une interface développée sous Macromind Director. Pour tout dire, ce produit japonais est présenté comme étant un logiciel "d'invention, de voyage et d'aventure". Créé par plusieurs artistes, il se veut plus une balade interactive dans un musée, qu'un jeu réel. Le problème, c'est que ce qui peut être fascinant pour un Japonais est parfois complètement quotidien pour nous. Gadget commence dans la chambre d'un palace et se déroule dans les années 30. Pour un nippon, le fait même de voir un groom en livrée, de longs couloirs et l'ameublement de l'époque, doit constituer une expérience inoubliable. Moi, ça me donne plutôt l'impression de visiter les salles du musée d'Orsay. Tant qu'à faire, autant s'y rendre en chair et en os. Tout au long de la partie, on passe donc, en cliquant, d'écran fixe en écran fixe. Dans un même lieu, on peut se déplacer et emprunter diverses directions, toujours en passant d'un écran fixe à l'autre. Seule l'arrivée dans un nouvel endroit apporte un peu de vie, mais hélas sous

la forme d'une animation en noir et blanc. Bref, à moins que vous n'aimiez vous extasier devant les locomotives à vapeur aérodynamiques et les objets métalliques aux formes généreuses, laissez tomber.

EDITEUR: Synergy • NOTICE: VF, 1 joueur, 486 33 CD Windows 8 Mo, dispo sur Macintosh







Cyclones

PC CD

Six clones, ça suffit

Il ne se passe pas une semaine sans que nous ne recevions un nouveau Doom. Le mois dernier, ça a été l'orgie, et c'est reparti de plus belle. Y en a un peu marre, car les réalisations sont plus que médiocres.

Remarque

Les versions CD et disquettes sont identiques, à l'exception d'une séquence vidéo sur CD qui n'apporte rien au jeu.





L'ambiance.
On rentre très
facilement dans le jeu.
Graphismes.
Animations.

Voici la carte en 3D pour vous repére.r l'aube de l'an 2000, comme d'hab, c'est le chaos : population pauvre anéantie, pollution, guerres... La routine, quoi ! En plus de tous ces problèmes, vient s'en greffer un autre : des extraterrestres projettent d'anéantir toute forme de vie. Mais qu'est-ce qu'ils ont dans le crâne ces E.T. ? Ils ont trop regardé de film de Max Pecas, ou quoi, pour que leur cervelle devienne de la sauce blanche à ce pointlà ? Un comité ayant un peu flairé le danger des années avant l'invasion, s'y était préparé. Mais les forces ennemies sont en surnombre, et il est impossible

d'avoir un face-à-face sans risquer de perdre la partie. Il faut ruser, plutôt que de prendre connement le problème à la base, coupons l'herbe sous le pied des racines : attaquons la tête. Nous pourrons alors profiter d'une désorganisation de leurs forces pour les niquer avec des armées traditionnelles. Un homme, vous en l'occurrence, va devoir s'y coller. Avec un superbe équipement ultra perfectionné et des bottes en caoutchouc, vous allez donc bouffer de l'alien.

Bon, ben on a encore affaire à la 214 577e mouture de Doom. La réalisation est odieuse, c'est lent, pixellisé à mort

Ça gicle quand même mieux sur d'autres logiciels.



et les angles sont vachement carrés. Les textures sont affreuses (tellement laides que je décerne à ce jeu le grand prix des textures les plus laides de tous les clones doomiens que j'ai vus, et c'est pas le premier). Innovation intéressante : la carte est en 3D isométrique, et pour plus de clarté, on peut retirer les murs pour bien distinguer les couloirs souterrains. Au fur et à mesure que vous avancez, vous trouvez des nouvelles armes, des munitions, des kits de protection et de revitalisation. Vous pouvez vous déplacer dans tous les sens classiques dans ce genre de jeu, et vous pouvez aussi vous envoler grâce à votre propulseur. Vos armes sont au nombre de neuf et elles ne seront pas de trop pour affronter les douze ennemis différents du jeu (qui peuvent être aussi des tanks), car ce jeu est assez difficile. Ce qu'il faut savoir avant de commencer, c'est que ça ne se joue pas du tout comme son grand frère : c'est beaucoup plus subtil; l'ambiance est plus feutrée et rappelle un peu le film "Alien". Prenez le temps de vivre, calmos. C'est un jeu où il ne faut pas prendre de risques inutiles. si l'on souhaite s'en sortir. Mais les missions sont assez complexes, car pour ouvrir les portes, il faut des clés que l'on ne trouve jamais, on tourne en rond ou en carré, oui plutôt en carré (comment faire pour tourner en carré? Expliquezmoi...). Un soft malgré tout distrayant.

EDITEUR : SSI7 • DISTRIBUÉ PAR : PPS (I) 43.59.47.47 • CONFIG : 486 DX33

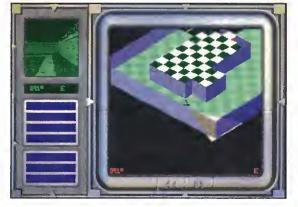


Another one bytes the dust.

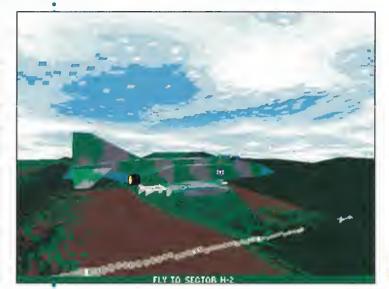


oins "pan pan badaboum" que ses concurrents, ce jeu n'est pas inintéressant.

TECHNIQUE 60 INTERET 75



UDÉCOTEST



Fighter Wing

Une simulation décevante

WORD BASQUE GLOIRE

Conçu à l'origine par une équipe de programmeurs russes, Fighter Wing était attendu avec grande impatience. Inutile de vous cacher plus longtemps notre déception. Malgré quelques points forts appréciables, l'ensemble de la réalisation est en-deçà des meilleurs simulateurs du moment.

ighter Wing vient rejoindre l'escadrille des simulateurs de combats pour PC. Il se distingue, dans un premier temps, par la résolution employée. Si le VGA reste la définition de base, les ordinateurs plus puissants pourront faire tourner des résolutions plus élevées jusqu'à concurrence de 800 x 600 pixels. Le moteur du programme, le Gemsoft 3D engine, s'appuit essentiellement sur la technique de calcul d'ombre de Gouraud, technique permettant le calcul en temps réel d'effets d'ombre et de lumière sur une surface formée de polygones. Viennent s'ajouter à celle-ci quelques textures, notamment au niveau du ciel, offrant ainsi un degré de réalisme supérieur. l'on en voit une photo. Il n'en est hélas pas de même sur l'écran d'un ordinateur. L'animation y est lente et saccadée, et ce à partir du VGA. Autant vous dire que le SVGA est réservé aux élitistes possesseurs de Pentium, et encore... Faisant partie de l'élite susnommée (oh, le bol que j'ai, quand même !), le 800 x 600 ne parvient pas à dépasser les 10 images seconde sur un 90 MHz! Mais bon, avec un peu de bonne volonté, on finit par apprécier le 640 x 480 sur 486 DX2 66 équipé d'une excellente carte Local Bus sous Dos. De nombreuses incohérences subsistent au niveau de l'affichage, comme par exemple un mélange horrible de VGA et de SVGA. Quand le décor est en haute résolution, le cockpit reste, lui, en VGA. C'est

une horreur! Mais là ne sont pas ses seuls défauts. Il y a aussi le manuel. Oui, je sais, ce n'est qu'un vulgaire manuel, mais comment résister à la tentation de le comparer aux épaisses notices d'utilisation des simulations concurrentes? Vous n'aurez droit ici qu'à une minable photocopie noir et blanc d'une centaine de pages, certes, mais aux explications peu explicites. Il n'y a pas même un carton récapitulant les touches du jeu, carton quasi indispensable pour ce style de produit. Les menus intermédiaires ne sont pas folichons, et l'ergonomie de l'ensemble laisse franchement à désirer. Enfin, le joystick est si bien géré, qu'il vaut mieux jouer au clavier. Reste l'intérêt des missions, le nombre d'appareils pilotables (9 pour être précis) et la qualité du pilotage. Ah si, un autre truc génial pour les familles nombreuses ou les sociétés où l'on ne fout rien de la journée : 16 joueurs peuvent s'affronter en réseau. Mais il faut pour cela 16 programmes. Les défauts l'emportent malheureusement sur les qualités, et à ce titre il existe aujourd'hui quelques simulateurs de meilleure qualité



La simulation pure

Les missions

Le graphisme

La vitesse de

l'animation 16 joueurs en

réseau

Même en SVGA, le cockpit reste en VGA! Les graphistes seraient-ils flemmards?



n graphisme réaliste et un pilotage de qualité largement desservi par la réalisation, très moyenne. Un produit où le pire côtoie le meilleur.

TECHNIQUE 65 INTERET 70



Starblade

PC CD

Le premier jeu de Namco

Distribution sur le marché japonais oblige, Namco commence à convertir ses plus grands hits sur 3DO. Le premier n'est autre que StarBlade, un shoot'em up beau... mais lassant.











es sociétés ayant le privilège de se disputer le fructueux marché de la machine d'arcade se comptent sur les doigts de la main. Parmi les meilleurs, on trouve évidemment Namco, l'inventeur du très célèbre Pac Man.

Relativement bien implantée dans le milieu de la console grâce à sa filiale Namco, la société nipponne attaque le marché 3DO. StarBlade lui permet d'ouvrir le bal de la belle manière sans prendre trop de risque. Pourquoi ? Simplement parce que ce shoot'em up se déroule sur un décor précalculé, ce qui limite les prouesses de programmation tout en conservant une qualité visuelle des plus attrayante. Le jeu d'arcade étant conçu à la base de polygones plats (sans texture), la version 3DO offre une seconde version avec des textures magnifiques et des effets de lumière

tout à fait exceptionnels.

De par ce principe, la partie action se limite au strict minimum, à savoir diriger un curseur sur les vaisseaux qui déboulent, ou sur les points stratégiques repérés par des couleurs violentes. Pas de missiles de la mort, pas de fantaisie inutile, juste un shoot'em up dans la plus pure tradition. Comme tout jeu de ce type, le problème reste inexorablement le même: on s'embête. On s'en prend plein les yeux, mais on s'embête. Les "continues" étant en nombre important, il est facile de terminer le jeu dans de brefs délais. À acheter uniquement pour la frime, ou pour le plaisir de tirer sur tout ce qui bouge.

EDITEUR : Namco • YU ET DISPO : Jpf • NOTICE : VO, I joueur







VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 🚊

3615 ALLGAMES*WIAL



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5 ALADDIH 3,5 ALADDIH 3,5 ALES OF THE DEEP 3,5 ACES OF THE DEEP 3,5 ALES DEEP 3,5 ALES DEEP 3,5 ALES DEEP 3,5 ACHOOL ULTRA - SSI - 3,5 ARHOROL ULTRA - SSI - 3,5 ALACHAMWH 3,5 ALIOHOMH 3,5 ALIOHO	IBM PC & COMPATIBLES	D .
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5 ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5 ACES OF THE DEEP 3,5 ACES OF THE CALL THE ACES OF 3,5 ACES OF THE DEEP 3,5 ACES OF THE CALL THE ACES OF 3,5 AC		ME 319
ALEIN LEGACY 3,5 ALOADOM 3,5 ALOADOM 3,5 ACHOON UITRA - SSI - 3,5 ARCHOON UITRA - SSI - 3,5 ARTHE BUGS 3,5 BATTILE BUGS 3,5 BATTILE BUGS 3,5 BATTILE SUGS 3,5	ALADDIH 3,5	VF 249
ALEIN LEGACY 3,5 ALOADOM 3,5 ALOADOM 3,5 ACHOON UITRA - SSI - 3,5 ARCHOON UITRA - SSI - 3,5 ARTHE BUGS 3,5 BATTILE BUGS 3,5 BATTILE BUGS 3,5 BATTILE SUGS 3,5	ACES OF THE DEEP 3,5	VF 299
AL-OLOM 3,5 ARCHOR LUTRA - SSI - 3,5 ARCHOR LUTRA - SSI - 3,5 ARCHORD LUTRA - SSI - 3,5 ARTHE BUGS 3,5 BATTLE BUGS 3,5	ACES OVER EUROPE 3,5 ACROSS THE RNIHE 3,5	
ARCHA - THE LOLOR SKOLLS - 3,5 AF 299 BATTLES BUGS 1,5 BLACHHAWN 3,5 BREAKHRUE 3,5 CANNON FOODER 13,5 VF 229 CANNON FOODER 13,5 VF 229 CARTON ROUGE 3,5 CH 472 CARTON ROUGE 3,5 CH 50 CHAOS ENGINE 3,5 CH 50 CHAOS ENGINE 3,5 CH 50 CHAOS ENGINE 3,5 CH 50 DAR LEGIOIS 3,5 DAR SLEGIOIS 3,5 DEFENDER 3,5 DEFENDER 3,5 DEFENDER 3,5 DUNGGON HACK + LYE OF BEHOLDER 113,5 MF 299 FIELDS OF GLORY 3,5 FIELDS OF THE REALIN 3,5 LORDS OF THE REALIN 3	ALIEN LEGACY 3,5	MF 289
ARCHA - THE LOLOR SKOLLS - 3,5 AF 299 BATTLES BUGS 1,5 BLACHHAWN 3,5 BREAKHRUE 3,5 CANNON FOODER 13,5 VF 229 CANNON FOODER 13,5 VF 229 CARTON ROUGE 3,5 CH 472 CARTON ROUGE 3,5 CH 50 CHAOS ENGINE 3,5 CH 50 CHAOS ENGINE 3,5 CH 50 CHAOS ENGINE 3,5 CH 50 DAR LEGIOIS 3,5 DAR SLEGIOIS 3,5 DEFENDER 3,5 DEFENDER 3,5 DEFENDER 3,5 DUNGGON HACK + LYE OF BEHOLDER 113,5 MF 299 FIELDS OF GLORY 3,5 FIELDS OF THE REALIN 3,5 LORDS OF THE REALIN 3	ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ATTICISUE II 3,5 BLACHHAWN 3,5 BLE COMES 3,5 CANDON FODES 11,3,5 CANDON FODDER 11,3,5 CANTON ROUGE 3,5 CHAOS ENGIRE 3,5 CHAOS ENGIRE 3,5 COMANCHE + MISSIONS 3,5 DARK LEGIONS 3,5 DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (OATA) MF 219 DELIA V 3,5 DESCENT 3,5 DEFENDER 3,5 DINGEON MACK + LYCOF BENOLDE III 3,5 DINGEON MACK + LYCOF BENOLDE III 3,5 DINGEON MACK + LYCOF BENOLDE III 3,5 DESCENT 3,5 DESCENT 3,5 HE 275 PLESTATICA 3,5 PLESTATICA 3,5 PLESTATICA 3,5 FOR MACK AND	AREHA - THE ELOER SCROLLS - 3,5 ARMOREO FIST 3 5	MF 299 MF 339
BLACHHAWN 3,5 BLOONET 3,5 STORE BLOONET 3,5 REPARTRUE 3,5 REPARTRUE 3,5 CANNON FOODER 3,5 CANNON FOODER 13,5 VF 275 CANNON FOODER 13,5 VF 276 CANNON FOODER 13,5 VF 277 CANNON FOODER 13,5 VF 279 COLOHIZATION 3,5 COMARKIE 5,5 COMARKIE 5,5 COMARKIE 5,5 COMARKIE 6,1053,5 DARK LEGIDIS 3,5 COMARKIE 6,1053,5 DARK LEGIDIS 3,5 DESCENT 3,5		VF 299
SILUE FORCE 3.5 MF 299	BLACHHAWN 3,5	NC
BREARHIRUE 3,5 CANNON FOODER 3,5 CANNON FOODER 13,5 VF 275 CANNON FOODER 13,5 VF 276 CANTON ROUGE 3,5 WF 279 CARTON ROUGE 3,5 WF 279 COLOHIZATION 3,5 COMANCHE + MISSIONS 3,5 MF 245 CUIB FOOTBALL THE MANAGER 3,5 VF 279 DARRISUN 11 - SSI - 3,5 MF 245 COMANCHE + MISSIONS 3,5 MF 245 COMANCHE + MISSIONS 3,5 MF 245 COMANCHE + MISSIONS 3,5 MF 245 DARRISUN 11 - SSI - 3,5 MC DAWN PATROL 3,5 VF 239 DARRISUN 11 - SSI - 3,5 MC DAWN PATROL 3,5 VF 239 DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (OATA) MF 219 DESCENT 3,5 UF 239 DEFENDER 3,5 UF 239 DUNGEON MICH - PER PROUDER 11 3,5 UF 239 DUNGEON MICH - PER PROUDER 11 3,5 UF 239 CONTROL 13,5 MF 245 CONTROL 13,5 MF 235 DUNGEON MICH - PER PROUDER 11 3,5 MF 245 CONTROL 13,5 MF 235 DUNGEON MICH - PER PROUDER 11 3,5 MF 245 CONTROL 13,5 MF 245 MF 245 MF 245 CONTROL 13,5 MF 245	8LOOONET 3,5	379 MF 299
CANNON FOODER II 3,5 CANTON FOODER II 3,5 CANTON FOODER II 3,5 CHAOS ENGINE 3,5 CHAOS ENGINE 3,5 CHOMARCHE 4 MISSIONS 3,5 COMARCHE 5 MISSIONS 3,5 COMARCHE 4 MISSIONS 3,5 COMARCHE 5 MISSIONS 3,5 COMARCHE 5 MISSIONS 3,5 COMARCHE 5,5 COMARCHE 5,5 COMARCHE 5,5 COMARCHE 3,5 COMARCHE 3,5 COMARCHE 13,5 COMARCHE 13,5	BKEAKINKUE J.5	MF 199
CARTON ROUGE 3,5 CHAOS ENGINE 3,5 CIUB FOOTBALL THE MANAGER 3,5 COMARICIRE - MISSIONS 3,5 COMERCIRE - MISSI	CANNON FODDER 11 3,5	VF 275 VF 229
COLOMIZATION 3,5	CARTON ROUGE 3,5	VF NC
COMARCHE + MISSION 3,5	CHID CONTRALL THE MANAGED 2 C	VF 299
DARK LEGIONIS 3.5 DARRISUN II - SSI - 3.5 NC DAWN PATROL 3.5 DEFENDER OF THE EMPIRE 3.5 VF 239 DELTA V 3.5 DESCENT 3.5 DESCENT 3.5 DO 0 M II 3.5 NE 279 DEETA MYEB 3.5 WF 279 FESTATICA 3.5	COLONIZATION 3,5	VF 335 MF 345
DAWN PATROL 3,5 PAY 07 THE TEITIALLE 3,5 PERSONER OF THE EMPIRE 3,5 (OATA) MF 219 DELTA V 3,5 DETROUT 3,5 DESCENT 3,5 DESCENT 3,5 PERSONER ON MASTES 11 3,5 ONERON MARC + PTOP BEHOLDEN 113,5 DUNGEON MARC + PTOP BEHOLDEN 113,5 PARSONER ACTION 3,5 PERSONER 943,5 PERSONER 943,5	DARK LEGIONS 3,5	299
DAY OF THE TEITIACLE 3,	DAWN PATROL 3.5	VF 349
DELTAY 3, 3 DESCENT 3, 5 DO 0 M II 3, 5 DO 0 M II 3, 5 DO 1 M II 3, 5 DO 0 M II 3, 5 DO 0 M II 3, 5 DO 0 M II 3, 5 DO 1 M II 3, 5 DO 0 M II 3, 5 WF 29 FIRA HERES OCCER 91, 5 FY 345 EYASIWE ACTION 3, 5 FY 345 EYASIWE ACTION 3, 5 FY 29 FIELOS OF GLORY 3, 5 FIFA HITERNATIONIAL 5OCCER 3, 5 MF 279 FILASHBAK N, 3 FIFA HITERNATIONIAL 5OCCER 3, 5 MF 279 FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3, 8 MF 229 PAGE SPORTS BASEBALL 3,	DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DETROIT 3.5 DO 0 M II 3.5 DO 0 M II 3.5 DO REAMWEB 3.5 OUNGFON MACK + IPE OF BEHOLDEN III 3.5 EMPIRE 5 OCCER 94 3.5 EVASUA ASS EVASINE ACTION 3.5 FILA 1 FILET OF EPENDER 3.5 FILA 3.5	DELIA V 3, 3	MF 323
DREAMWEB 3,5	DESCENT 3,5 DETROIT 3.5	VF 349
DUNGEON MAX + ETE OR BRIDULUS III, 35 VF 299	D 0 0 M II 3,5	329
EMPIRE 50CCER 94 3,5 EMPIRE 50CCER 94 3,5 F 74 54 55 55 57 3,5 F 14 FLEET OFFENDER 3,5 F 14 FLEET OFFENDER 3,5 F 16 HITERNATIONAL SOCCER 3,5 F 17 HITERNATIONAL SOCCER 3,5 F 18 HITERNATIO	QUINGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3.5	VF 299
ECSTATICA 3.5	DUNGEON MASTER II 3,5	NC VF 279
FIELDS OF GLORY 3,5 GREAT HAVAL BATTLES II - SSI -	ECSTATICA 3,5	VF 345
FIELDS OF GLORY 3,5 FIELDS OF CONTROL 3,5 GREET HAVEL BATTLES II - SSI - 3,5 GREET HAVALL BATTLES II - SSI	F-14 FLEET OFFENOER 3.5	MF 275
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5 GABRIEL KINGHT- SIERRA - 3,5 GREAT HAWAL BATTLES II - 55I - 3,5 MF 299 NONUM HA-50 3,5 IIHERIT THE EARTH 3,5 VF 259 ISHAR III 3,5 JORUNF - ALLEN LOGIC - 3,5 KICK OFF III	FIELOS OF GLORY 3,5	VF 269
GABRIEL KINGHT-181-S1-3.5 GREAT HAWAL BATTLES II - 51-3.5 MF 299 NOHUM NA-50 3,5 HI CKTREMIS 3,5 HI CKT	FLASHBACK 3,5	
NONUM HA-50 3,5 INFERT THE EARTH 3,5 INFERT THE EARTH 3,5 INFERD TO RESON 3,5 INFERT THE EARTH 3,5 INFERD TO RESON 3,5 INFERD TO	GARRIEL KNIGHT - SIERRA - 3 5	NC VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5 (PRON (ROSS 3,5 SPECIAL STATES ALEM LOGIC - 3,5 (NCK OF III 3,5 (NCK OF POWER COMPILATION 3,5 (NCASTER OF ORION 3,5 (MASTER OF MAGIC 3,5 (NCASTER OF ORION 3,5 (NCASTER O	GREAT HAVAL BATTLES II - 5S1 - 3,5	
INHERIT THE EARTH 3,5 (PRON (ROSS 3,5 SPECIAL STATES ALEM LOGIC - 3,5 (NCK OF III 3,5 (NCK OF POWER COMPILATION 3,5 (NCASTER OF ORION 3,5 (MASTER OF MAGIC 3,5 (NCASTER OF ORION 3,5 (NCASTER O	IN EXTREMIS 3,5	VF 259
SHAR III 3,5	INHERIT THE EARTH 3,5	299
RICK OF FILE 3,5 YF 279 WYRAMOLA II. HANO OF FATE - 3,5 YF 279 LE MOHODE DE XEEN (MIGHTAM. IV. + V.) YF 329 LE MOHODE DE XEEN (MIGHTAM. IV. + V.) YF 329 LORDS OF THE REALM 3,5 MF 255 LORDS OF THE REALM 3,5 MC LUCASARTS NEROES 3,5 MF 339 MAITRES OE L'AVENTURE 3,5 MC MASTER OF ORION 3,5 MF 239 MASTER OF MAGIC 3,5 MC 299 MACROMACHIES 3,5 MF 239 NASCAR RACHIG 3,5 MF 239 NACAB ABSHETBALL 3,5 MC 200 NCOMACHIES 3,5 MC 200 NCOMA SUPER POOTBALL 3,5 MC 200 NCOME MUST FALL 3,5 MC 200 NCOME MUST FALL 3,5 MC 200 NCERUROR 3,5 MF 239 NACHIES 3,5 MF 239 NACHIES 3,5 MF 329 NACHIES 3,5	ISHAR III 3,5	VF 289
RYKANDIA II - HARD OF FALE - 3,	KICK OFF III 3.5	VF 279
LE MONGE DE XEEN (MIGHTAM. IV. + V.) VF 339 LORG EUBINER 3.5 MF 269 LORGS OF POWER COMPILATION 3.5 MF 255 LORDS OF THE REALM 3.5 NC LUCASARTS NEROES 3.5 VF 259 MASTER OF MAGIC 3.5 MF 299 MICROMACHINES 3.5 MF 299 MICROMACHINES 3.5 MF 299 MICROMACHINES 3.5 MF 299 NASCAR RACHIG 3.5 MF 239 NASCAR RACHIG 3.5 MF 239 NASCAR RACHIG 3.5 MF 239 NASCAR RACHIG 3.5 NC O.M. SUPER FOOTBALL 3.5 NC O.M. SUPER FOOTBALL 3.5 VF 235 OVERLORO 3.5 VF 239 PAGIFIC STRIKE SPEECHPACK 3.5 NC PINBALL DREAMS III OATA OISH 3.5 NC PINBALL DREAMS III OATA OISH 3.5 NC PINBALL DREAMS III OATA OISH 3.5 NC PULCE OUEST IV 3.5 NC PULCE OUEST IV 3.5 NF 139 POWER DRIVE 3.5 MF 239 PRIVATEER ROSTING III 3.5 MF 249 PRIVATEER SPEECHPACK 3.5 MF 349 PRIVATEER ROSTING III 3.5 MF 249 PRIVATEER ROSTING III 3.5 MF 249 POLUARAMIII 8.3 MF 249 POLUARAMIII 8.3 MF 249	MYRANOIA II - HANO OF FATE - 3,5	VF 299
LORGO OF POWER COMPILATION 3,5 LORGOS OF THE REALM 3,5 MC LUCASARTS NEROES 3,5 MAIRTES OE L'AVEITURE 3,5 MASTER OF MAGIC 3,5 MASTER OF MAGIC 3,5 MASTER OF MAGIC 3,5 MASTER OF DRION 3,5 MCROMACHIELS 3,5 MCROMACHIELS 3,5 MC ONE MUST FALL 3,5 NC NC NEW ST FALL 3,5 NC NC NOTER FOOTBALL 3,5 VF 239 PACIFIC STRIKE 3,5 PRIBALL DREAMS II OATA OISM 3,5 PIBBALL DREAMS II OATA OISM 3,5 PIBBAL DREAMS II OATA OISM 3,5 PIBBAL TARTASIES 3,5 POWER DRIVE 3,5 POWER DRIVE 3,5 POWER DRIVE 3,5 PRIVATEER RESTECHPACK 3,5 PRIVATEER RESTECHPACK 3,5 PRIVATEER RESTECHPACK 3,5 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 P	LE MONOE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.)	VF 339
LORDS OF THE REALM 3,5 NC LUCASARTS NEROES 3,5 VF 339 MAIRES OF L'AVEITURE 3,5 VF 259 MASTER OF MAGIC 3,5 MF 299 MICROMACHINES 3,5 MF 299 MICROMACHINES 3,5 MF 299 MICROMACHINES 3,5 MF 299 MICROMACHINES 3,5 MF 299 NCACA BASHETBALL 3,5 NC OM. SUPER FOOTBALL 3,5 NC OM. SUPER FOOTBALL 3,5 VF 235 OVERLORO 3,5 VF 339 PAGIFIC STRIKE 3,5 VF 339 PAGIFIC STRIKE 3,5 VF 339 PAGIFIC STRIKE 3,5 NC OM. SUPER FOOTBALL 3,5 NC OWERLORO 3,5 NC OWE	LODE RUNNER 3,5	MF 269
MASTER OF MAGIC 3,5 MASTER OF ROBOIL 5,5 MASTER OF ROBOIL 5,5 MF 239 NASCAR RACHIG 3,5 MF 239 NASCAR RACHIG 3,5 NC OM. SUPER FOOTBALL 3,5 NC OM. SUPER FOOTBALL 3,5 VF 235 VF 236 VF 237 OVERLORO 3,5 VF 235 PACIFIC STRIKE 3,5 PACIFIC STRIKE 3,5 PACIFIC STRIKE 5,5 PACIFIC STRIKE 5,5 PACIFIC STRIKE 5,5 PACIFIC STRIKE 3,5 PRIBALL PREMASII 0 ATA 0 ISM 3,5 PRIBALL PREMASII 0 ATA 0 ISM 3,5 PRIBALL PREMASII 0 ATA 0 ISM 3,5 PRIBAL TRATIASIES 3,5 POWER DRIVE 3,5 POWER DRIVE 3,5 PRIVATER ROBERS II 3,5 PRIVATER ROBERS 3,5 MF 249 PRIVATER ROBERS 3,5 MF 159 PROBERT HOMAG 3,5 MF 229 OUARAMINIE 3,5 MF 229 OUARAMINIE 3,5 MF 249 POUARAMINIE 3,5 MF 249 POUARAMINIE 3,5 MF 249 POUARAMINIE 3,5 MF 249	LORDS OF THE REALM 3,5	NC
MASTER OF ORION 3,5 MASCAR RACHIG 3,5 NASCAR RACH	MAITRES OF L'AVENTURE 3.5	
NCAA BASHETBALL 3,5 ONE MUST FALL 3,5 OVERLORO 3,5 OVERLORO 3,5 OVERLORO 3,5 PAGIFIC STRIKE 5,5 PAGIFIC STRIKE 5,5 PRIBALL DEFAMS II OATA OISM 3,5 PIEZA TYCCON - MICROPROSE - 3,5 PIEZA TYCCON - MICROPROSE - 3,5 POLICE OURST IV 3,5 POWER DRIVE 3,5 POWER DRIVE 3,5 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 249 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 249 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 199 PRIVATEER (SHETOUS FIRE 3,5 MF 199 PROJECT I IOMAO 3,5 MF 199 POLOG I IOMAO 3,5 MF 199 POUL ARATHIES 3,5 MF 249 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 199 POULARATHIES 3,5 MF 299 POULARATHIES 3,5 MF 299	MASTER OF MAGIC 3,5	NC I
NCAA BASHETBALL 3,5 ONE MUST FALL 3,5 OVERLORO 3,5 OVERLORO 3,5 OVERLORO 3,5 PAGIFIC STRIKE 5,5 PAGIFIC STRIKE 5,5 PRIBALL DEFAMS II OATA OISM 3,5 PIEZA TYCCON - MICROPROSE - 3,5 PIEZA TYCCON - MICROPROSE - 3,5 POLICE OURST IV 3,5 POWER DRIVE 3,5 POWER DRIVE 3,5 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 249 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 249 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 199 PRIVATEER (SHETOUS FIRE 3,5 MF 199 PROJECT I IOMAO 3,5 MF 199 POLOG I IOMAO 3,5 MF 199 POUL ARATHIES 3,5 MF 249 PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 199 POULARATHIES 3,5 MF 299 POULARATHIES 3,5 MF 299	MICROMACHINES 3,5	MF 239
ONE MUST FALL 3,5 OMERICRO 3,5 OVERLORO 3,5 OVERLORO 3,5 PAGIFIC STRIKE 3,5 PAGIFIC STRIKE 3,5 PAGIFIC STRIKE 3,5 PINBALL DREAMS II OATA OISM 3,5 PINBALL PARTASIES 3,5 PINCZA TYCCON - MICROPROSE- 3,5 POURE DRIVE 3,5 PRIVATEER RIGHTOUS FIRE 3,5 PRIVATEER RIGHTOUS FIRE 3,5 PRIVATEER SPECLIPACK 3,5 PRIVATEER SPECLIPACK 3,5 PRIVATEER GORT OISM 3,5 PRIVATEER GORT OISM 3,5 PRIVATE RIGHTOUS FIRE 3,5 MF 139 PRIVATEER GORT OISM 3,5 PRIVATEER GORT OISM 3,5 PRIVATE	NASCAR RACIHG 3,5	VF 259
OVERLORO 3,5	ONE MUST FALL 3,5	NC
OVERLORO 3,5 PAGIFIC STRIKE 3 5 PAGIFIC STRIKE 5 6 PAGIFIC 5 7	O.M. SUPER FOOTBALL 3,5 OVERLORO 3.5	//9
PAGIFIC SIRME SPECHPACK 3,5 PINBALL DREAMS II OATA OISM 3,5 PINBALL DREAMS II OATA OISM 3,5 PINBALL PREAMS II OATA OISM 3,5 PINBALL PREAMS II OATA OISM 3,5 POLICE OUIST IV 3,5 POWER DRIVE 3,5 PRIVATEER RIGHTOUS FIRE 3,5 PRIVATEER RIGHTOUS FIRE 3,5 PRIVATEER SPECHPACK 3,5 PROJECT I OMAO 3,5 PROJECT	OVERLORO 3,5	VF 339
PARADOX 3,5 NF. PINBALL DREAMS II OATA OISH 3,5 MF.199 PINBALL FANTASIES 3,5 VF.239 PIZZA TYCCON - MICROPROSE- 3,5 FO.102 POWER DRIVE 3,5 FO.102 PRIVATEER RESTELLIFIED II 3,5 MF.249 PRIVATEER RESTELLIFIED II 3,5 MF.249 PRIVATEER RESTELLIFIED II 3,5 MF.249 PRIVATEER RESTELLIFIED II 3,5 MF.199 PROJECT I IONAO 3,5 MF.199 PROJECT I IONAO 3,5 MF.299 OUARANTIIIE 3,5 WF.299	PACIFIC STRINE SPEECHPACK 3,5	VF 149
PRIVATER + SPECHPAK 3.5 MF 349 PRIVATER + SPECHPAK 3.5 MF 169 PRIVATER SPECHPAK 3.5 MF 169 PRIVATER SPECHPAK 3.5 MF 159 PROJECT HOMAO 3.5 MF 229 OUARANTINE 3.5 VF 229	PARADOX 3,5 PINBALL DREAMS II DATA DISN 3 5	MF 199
PRIVATER + SPECHPAK 3.5 MF 349 PRIVATER + SPECHPAK 3.5 MF 169 PRIVATER SPECHPAK 3.5 MF 169 PRIVATER SPECHPAK 3.5 MF 159 PROJECT HOMAO 3.5 MF 229 OUARANTINE 3.5 VF 229	PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PRIVATER + SPECHPAK 3.5 MF 349 PRIVATER + SPECHPAK 3.5 MF 169 PRIVATER SPECHPAK 3.5 MF 169 PRIVATER SPECHPAK 3.5 MF 159 PROJECT HOWARD 3.5 MF 229 OUARANTINE 3.5 VF 229	POLICE QUEST IV 3,5	VC 200
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 159 PROJECT NOMAO 3,5 MF 229 OUARANTINE 3,5 VF 299	POWER DRIVE 3,5	MF 225
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5 MF 159 PROJECT NOMAO 3,5 MF 229 OUARANTINE 3,5 VF 299		MF 349
OUARANTINE 3,5 WF 299	PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5 I PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159 1
	PROJECT NOMAU 3, 3	MF 229
KAYENLUFI 3,5 VF 299	RAVENLOFT 3,5	VF 299 VF 299
0 -	0 -	

ALL	3/11/1
RED HELL 3.5	MF 319
REO HELL 3,5 RISE OF THE ROBOTS 3,5 VO ROLLION 3.5	MF 319 VF 289 MF 199
ROI LION 3,5 SABRE TEAM 3,5 SAM & MAK - HIT THE ROAD	MF 199 MF 299 N- 3 5 VF 319
SETTLERS 3,5 SHADOWCASTER 3,5	0 - 3,5 VF 319 VF 345 MF 279 VF 289
SIM CITY 2000 3,5	VF 289 VF 155
SIM CITY 2000 3,5 SIM CITY 2000 SCEHERY 3, SIMOH THE SORCEROR	II 3,5 HC
SSN-21 SEAWOLF 3,5	NC
STARLORO 3,5 STROHGHOLD 3,5 STUNT ISLANOS 3,5	MF 299 VF 299 VF 249 VF 299
STUNT ISLANOS 3,5 SU8WAR 2050 - MICROPRO SUPERNERO LEAGUE O	CE . 3 5 VE 260
SUPERNERO LEAGUE O SYNOICATE 3,5	F NOBOHEN 3,5 NC VF 285 VF 299 MF 319 VF 335
SYSTEM SHOCK 3.5	VF 299 MF 319
T.F.X. 3,5 TIE FIGHTER 3,5 THE BIG RED ADVENTU	VF 335 RE 3,5 NC
THE INCREOIBLE MACH	INFIL3S NO
THEME PARK 3,5 TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
UFO - MICROPROSE - 3,5 ULTIMA VIII PAGAN 3,	VF 339 VF 329 VF 299 VF 365 VF 135
WACHY WHEELS 3,5	S VF 13S HC ,5 VF 275
ULTIMA VIII PAGAN 3, ULTIMA VIII SPEECH 3, WACHY WNEELS 3,5 VROOM MULTI-PLAYER PC 3 WARCRAFT 3,5 WARRIORS 3,5 WING COMMANDER ARMAGA 3, WING COMMANDER ARMAGA 3,	,5 VF 275 MF 345
WARRIORS 3,5 WING COMMANDER ARMADA 3,	NC MF 269
WINGS OF GLORY 3,5 WINTER OLYMPICS 3,5	NC VF 225
WORLD CUP 94 3,5 X-WING - LUCASFILM - 3,5	NC VF 225 MF 229 MF 335
ZEPPELIN 3,5	295
BUDGET IBM PC &	COMPATIBLES
40 SPORTS BOXING 5,25 ACES OF THE PACIFIC 3,5	MF 119 VF 195
BLUES BROTHERS JUKE BOX AO	5 139 PENTURE 3.5 119
CAMPAIGN II 3,5 CHESS MANIAC 3,5	189 MF 179
CORRIDOR 7 3,5 CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 139 159
OOGFIGHT-MICROPROSE 3, OUNE II 3,5	S VF 179
EVAN MORE INCREDIBLE MACH F-15 STRINE EAGLE III 3,5	INE 3,5 VF 129 MF 189
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
FORMULA 1 GRANO PRIK 3, GABRIEL KNIGNT 3, S	149
GENESIA 3,5 GOAL 3,5	139 139
GOBLINS III HARPOON 1.21 3,5	VF 129 139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5 NEIMDALL II 3,5	MF 129
HOON 5,25 HUMANS 3.5	MF 99
HUMANS 3,5 INCA II - WIRACOCNA : JIMMY CONNORS TENNIS 3,	3,5 VF 139
LASER SOUAO 5,25 LAURA BOW II OAGGER OF AMON	MF 149
LEGACY-MICROPROSE 3,5 MAIJHUHTER NEW YORK 3,	VF 179
PGA GOLF PLUS 5,25 POLICE OUEST II 3,5	MF 69
POLICE OUEST IV 3.5	149
POWERMONGER 3,5 RAILROAO TYCOON OELUXE 3,	149 5 MF 179
REACH FOR THE SKIES 3,5 RETURN OF THE PHANTOM	139 3,5 MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5 SECRET WEAPONS OF GM LUFTWA	VF 169 TE 3,5 159
SHAOOW OF YSERBIUS 3,5 SHERLOCK HOLMES 5,25	119 MF 89
CIM LICE 2 C	125 MF 99
SPACE CRUSAGE 3,5 SPACE OUEST IV 5,25 SPECIAL FORCES 3,5	VF 139 169
PLECIME LOUGES 3'2	MF 79
SPEEO BALL II 3,5 THEIR FINEST HOUR 3,5	139

CATALLY THE FOW O. C.	115 110
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TORNADO 3,5	169
ULTIMA UNDERWORLD 3,5	149
WILLY BEAMISH 3,5 EGA WING COMMANDER I 3,5	VF 125
WING COMMANDER 1 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE 1 3,5	MF 145
X-MAS LEMMINGS 3,5	VF 119
CD ROM PC	-0
	1
10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
ACES OF THE OEEP	VF 329
AEGIS GUAROIAN OF THE FLEET	369
ALL HEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE OARK II ALONE IN THE OARK III	VF 359 VF 379 VF 299 MF 375 VF 389 VF 369
	¥F 3/9
AL-OADIM	VF 299
ARMOREO FIST	Mr 3/3
SATTLE ISLE II	VF 367
BENEATH A STEEL SKY	Vr 307
BIOFORGE BUZZ ALORINS RACE IHTO SPACE	MF 319
CARTOH ROUGE	VF HC
CASTLES II	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHESSMASTER 4000 + UFE & OEATH	199
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	400
CIVIUSATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE + MISSIONS	385
COMMANGER BLOOD	VF 335
CONSPIRACY NG8	VF 345
CREATURE SHOCK	VF 345 VF 345
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CRUISE FOR A CORPS	139
CYBERDREAMS	NC
CYBERIA	VF 409
CYBERWAR	MF 369
CYCLEMANIA	MF 289 MF 299
CYCLONES -551-	MF 299
OARN LEGIONS	269
DARK SUN II -SSI	NC
OARN SUN SHATTEREO LANOS - SSJ -	309 VF 339 VF 359
OAY OF THE TENTACLE	VF 339
O-DAY 6 JUIN 1944	YF 359
DARK FORCES	MF 339
DAWN PATROL	200
OEATH GATES	299
DESERT STRINE DIGITAL LOVE	MF 249 MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	NC
DOOM II	399
DOOM UTILITIES	199
DRAGON LORE	VF 349
DRAGOIISPHERE	VF 349 MF 319 MF 345
DREAMWE8	MF 345
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUHGEON MASTER II	HC I
EARTHSIEGE	VF 299
ECSTATICA	MF 299
EYE OF BEHOLOER I	139
F-14 FLEET OEFEHOER GOLO	MF 299 MF 309
FALCON 3.0 GOLD	MF 309
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FLIGHT UNLIMITED	HC
FORMULA I GRANO PRIX	189
FRONTIER COMPILATION GABRIEL HNIGHT	MF 345 VF 319 VF 279
GENESIA	VE 270
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	MF 259 VF 289 MF 299
GREAT MAYAL BATTLES II - SSI -	MF 299
GREMLIN COLLECTION	119
HAMMER OF THE GOOS	299
HARVESTER	NC II
HEIMOALL II	VF 309
NELL	VF 425
INDIANA JOHES III	VF 425 VF 139 VF 345
INFERNO	VF 345
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	MF 359
IRON HELIX	199
ISHAR 2	MF 149
ISHAR 3	VF 289
mmédiat. Ces prix s'entendent dans	e la limite des
dier à Wial	Fran

	Horaires d ap
IT CAME FROM THE DESSI	RT 95
JORUNE -ALIEH LOGI	
JOURNEY MAN PROJECT	299
KING'S OUEST VI	MF 319
KYRANDIA II - HAHD	OF FATE - VF 299
MYRANOIA III MALCOM'S	REVENGE VF 275
LANDS OF LORE 11 LANDS OF LORE LEISURE SUIT LARRY 6	NC
LAMUS OF LORE	VF 299 VF 329
LITTLE BIG AOVENTURE	VF 329 VF 399
LOOM	299
LORDS OF THE REAL	
LOST EDEN LOST IN TIME	NC VF 355
LUCASARTS NEROES	VF 345
MAD OOG MCREE II	269
MAGIC CARPET MANTIS	VF 389 MF 399
MASTER OF MAGIC	Mr 377
MEGA RACE	199
MENZOBERRRANZAN	
MICROCOSM MYST	MF 355
NASCAR RACING	MF 379 VF 289
HHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	MF 299
NOVASTORM OUTPOST	WF 339
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PNANTASMAGORIA	NC
PINBALL DREAMS DELUX	
PIRATES PIRATES GOLO	139 169
POLICE OUEST IV	VF 329
POWER DRIVE	MF 229
PREMIER MANAGER	III NC
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT HOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339 VF 309
OUARANTINE OUEST & FUN	VF 309 MF 219
RAVENLOFT	329
RETRIBUTION	NC
RISE OF THE ROBOTS ROBINSON REQUIEM	VF 299 VF 289
ROBOCOP III + DUIJE	189
ROYAL FLUSH PIH8A	LL 249
SAM & MAX -HIT THE ROASHADOW OF THE COMET	AD- VF 345 VF 335
SIM CITY 2000	VF 339
SIM CITY ENNANCED	NC
SIMOH THE SORCERC	OR VF 339
SPACE HULN SPACE PIRATES	MF 359 NC
SPACE OUEST COLLEC	
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK SSN-21 SEAWOLF	MF 319
STAR CRUSAGER	VF 359 MF 289
STAR TREK - THE NEX	T GENERATION NC
STONEKEEP	NC NC
STRICKE COMMANOER + SUBWAR 2050 + SCEHAR	PRIVATEER MF 365 10 VF 319
SUPER KARTS	MF 339
SUPER SKI PRO	MF 199
SYSTEM SHOCK	VF 399 VF 3B9
T.F.K.	VF 369
THE 7TH GUEST	185
THE 11TH HOUR	HC
THE BIG RED ADVENT	URE NC
THEME PARK	VF 379
THE LAST DYNASTY	NC
TICONDEROGA	NC 190
TORNA OO TRANSPORT TYCOON	189 VF 329
UFO-MICROPROSE-	VF 279
ULTIMATE BODY BLO	
ULTIMA VIII + SPEECHPA ULTIMATE FOOTBALL	CK VF 419 309
UNOER A KILLING MOON	YF 399
US NAVY FIGHTERS	449
VICTORIANA WARCRAFT	MF 349
WARCKAFT	mi 347

per du Lundi au Same	JI . IC
WARRIORS WHALES YOYAGE WHO SHOT JOHNHY ROCK WING COMMANIOER II + 2 WING COMMANIOER RIM WING COMMANIOER RIM WONG COMMANIOER RIM WOOLG WOOD WOOLG WOOLG WOOLG WOOLG WEM (MIGHT & MAGIC IV + Y) TEPHYR ZEPPELIN	NC 149 329 MF 309 VF 459 MF 319 VF 225 HC NC MF 239 299 MF 319 MF 319 299
ACCESSOIRES & MULTIMEDIA OISOUETIES BOITE OE 10 3,5 OF-DO GRAYIS JOYSTICK IBM HOUR GRAYIS JOYSTICK IBM PRO GRAYIS GAMEPAO IBM PC GRAYIS EDIMATOR GAME CARO IBM PC GRAYIS EDIMATOR GAME CARO IBM PC GRAYIS EDIMATOR GAME CARO IBM PC GRAYIS EJOYSTICK PHOENIX HAUT-PARLEURS STAREN BEAT GAMME THRUSTMASTER	38 249 285 179 199 899 199

GAMME THRUSTMASTER MANETTE FLIGHT CONTROL PC MANETTE GE GAZ WARPON COINTROL PC SOUND BLASTER PC D DEUXE SOUND BLASTER PRO VALUE SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD SOUND BLASTER AWE 32 SOUND BLASTER AWE 32 MAXI SOUND 16 + HP + MICRO KORG WAYE UPGRADE 599 899 1231 499 639 1185 1349 1999 779 789 929

KUKG WAVE UPGKADE	9,
AMIGA	
ALADDIN A1200	VF 24
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	
ARMOUR GEOOON II	MF 18
BANSHEE A1200	N
BENEFACTOR	MF 18
8RIAN THE LION	MF 19
8 8 8 8 1200 8 1200	MF 19
CANNONFOOOER	MF 24
CANNONFOODER II	VF 23
CARTOH ROUGE	N
CLUB FOOTBALL THE MANAGER	MF 29
OARKMERE	VF 24
0-DAY 6 JUIN 1944	VF 30 MF 19
OEINNIS LA MALICE	
DETROIT A1 200 DUNGEON MASTER II	N
ELEMANIA	MF 19
FIELOS OF GLORY	VF 25
FIELOS OF GLORY A1200	VF 26
FLASHBACK	VF 19
FOOTBALL GLORY	, N
GOBLINS III	VF 22
HEIMOALL II	VF 25
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 30
ISHAR III	VF 25
NICK OFF III A 1200	VF 28
KING OUEST 6	VF 28
LORDS OF THE REALM	N
LORDS OF THE REALM A1200	VF 30
LOST VIKINGS	VF 22
MAGIC 80Y	MF 18
MAITRES OF L'AVENTURE	VF 25
MORTAL COMBAT II	MF 15
MR NUTZ OSCAR AMIGA 1200	MF 25
OVERLORD	Mr Z
POWER DRIVE	N
PUGGSY	MF 2
PUTTY SOUAD A1200	mi Zi
PERIHELION	MF 16
RISE OF THE ROBOTS	YF 26
RISE OF THE ROBOTS A1200	YF 28
ROBINSON'S REQUIEM	YF 26
ROBINSON'S REQUIEM A1200	YF 26
RUFF'N'TUMBLE	MF 18
RYOER CUP AMIGA 1200	MF 23
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	H
1	

TILERS	VF 30
ERRA SOCCER	VF 21
M CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 26
HADOW FIGHTER	H
PACE HULK	MF 24
ARLORO	VF 26
JBWAR 2050 A1200	VF 24
UPER STAROUST	H
MOICATE	VF 21
RMINATOR III - ARCA OE GAME	MF 23
F.X. A1200	H
HEME PANK 41200	16: 51
TEME PARK A 1200	VF 28
OWER ASSAULT A1200	N N
FO - MICROPROSE -	N
INTER OLYMPICS	VF 22
IZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 22
IL WEIL-LAIDHOND	IMI ZZ

MIT . N FIX - NZARNOZIZ	MF 229
DUDCT A INCA	
BUDGET AMIGA	
A8AHDOHED PLACES II	129
AGONY	MF 149
8ILL'S TOMATO GAME	MF 99
800Y 8LOWS	MF 175
CHAOS ENGINE Chuck rock II	125 MF 135
CRASH DUMMIES	MF 159
DELUXE STRIP POWER 11	MF 119
DESERT STRIKE	129
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
OONK - SAMURAI DUCH -	MF 115
DUNE II	149
EXCELLENT GAMES	169
F-117 A NIGHTHAWK	MF 189
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GENESIA	135
GLOBAL GLACIATORS Gunboat	MF 139 129
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
HEROE OUEST II	139
INDIANA JONE 5 III/EXPLORA III	MF 159
JIM POWER	69
K240	MF 139
KING'S OUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
MANCHESTER UNITEO	149 MF 109
MONSTERBUSINESS NICK FALDOS GOLF	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POLICE OUEST III	MF 155
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SNIES	135
R TYPE II Sensible Soccer 92/93	89 MF 155
SKIOMARKS	MF 159
SIERRA SOCCER	MF 129
SOCCER NIO	139
SPACE CAUSAGE	MF-99
STELLAR 7	MF 119
TORNADO	149
TOTAL CARNAGE	99
UTOPIA	MF 99
WING COMMANDER 1 WOLFCHILD	139 MF 135
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99
LICOMA	m 11

AMIGA CD 32 LIQUIDATION DU STOCK NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

RCS PONTOISE B 393 461 082

MF = MANUEL EN FRANCAIS VF = VERSION EN FRANCAIS

En cas d'article défectue s. Tous les prix sont indiqués T.T.C. etocks disponibles et susceptibles de modificati BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :	(:	Port	
		Total	

FRAIS DE PORT	
---------------	--

France: 30 F→ Livraison 24/48 h

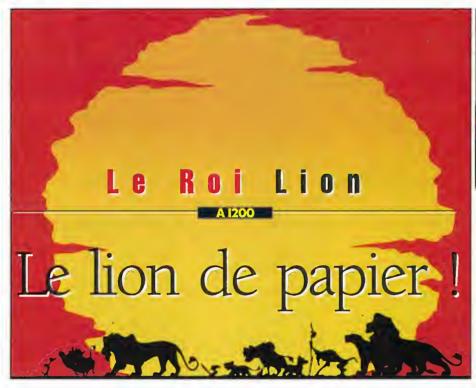
DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat International)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80 OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 l	
Adresse	
Tél :	į
Code postalVille	
Règlement:	
☐ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)	
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port)	
pour frais de contre remboursement ☐ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	DILSAOF

Date d'expiration :...../..... Signature obligatoire

UDÉOTEST



Très attendue par tous les fans du dessin animé de Disney, l'adaptation sur Amiga l200 du Roi Lion est hélas bien trop décevante pour nous satisfaire.

PINKY

st-il utile de rappeler une nouvelle fois l'histoire du désormais célèbre Simba? Au vu du succès qu'a connu le dessin animé "Le Roi Lion" au cinéma, il est assez probable que bon nombre d'entre vous connaissent déjà ce personnage. Nul doute non plus que la perspective de le retrouver sur votre Amiga vous remplit de joie, aussi devez-vous être impatient de savoir si Virgin a rempli son contrat correctement ou pas. Il est hélas fort probable

que vos attentes soient déçues à cet égard là, mais nous y reviendrons un peu plus tard.

Comme un lion édenté

Comme dans la majorité des jeux de platesformes qui se respectent, votre but, en tant que Simba, sera de parvenir à la sortie de chacun des sept niveaux successifs. Sept? Eh oui, c'est la première mauvaise surprise de la journée, sur le chemin qu'il a dû parcourir entre les versions consoles. PC et Amiga: Simba a perdu trois de ses niveaux en route, "à cause de la limitation d'espace", dixit le manuel du jeu. Que se passe-t-il, l'éditeur n'at-il plus les moyens de s'offrir des disquettes vierges? Vous comprenez, avec le flottement du peso mexicain... Malgré tout, les niveaux bonus, assez sympathiques, sont toujours là pour varier un peu l'action. Le but ultime de votre quête est de défaire votre oncle Scar qui veut s'emparer du trône de votre père et vous couper l'herbe sous les pieds, pardon,

Hélas, on déplore de nombreuses carences dans la réalisation, qui viennent briser ces espoirs. Déjà, le logiciel ne permet pas l'installation sur le disque dur (à cause de la limitation d'espace ?), ce qui ne serait pas trop grave si les temps de chargement entre les niveaux n'étaient pas effroyablement longs. En pratique, on passe son temps à attendre que



les niveaux se chargent, ce qui devient rapidement frustrant. Bien que le jeu ne fonctionne que sur les machines AGA, seules 16 couleurs sont exploitées (cela dit, c'était également le cas sur la version PC). Heureusement, les graphistes on tiré parti au mieux de cette palette ridicule, et le graphisme du Roi Lion demeure assez bon. Troisième faille notoire: l'animation. Si les mouvements du personnage principal gardent toute la fluidité et la décomposition qu'on leur connaissait jusqu'alors, sur les versions précédentes, tout se gâte dès qu'un ou deux sprites pointent leur museau à l'écran. Le scrolling et l'animation deviennent alors assez saccadés, ce qui témoigne d'une médiocre programmation quand on connaît les possibilités de l'Amiga dans ce domaine. Même le manuel du jeu ne se montre pas à la hauteur, puisqu'il s'agit de celui du Roi Lion PC, qui ne mentionne pas les quelques différences entre les deux versions (modes de contrôle...). Compte tenu de la pléthore d'excellents jeux de plates-formes qui existent déjà sur Amiga, le Roi Lion va avoir bien du mal à s'imposer...

EDITEUR : Disney Software/Virgin • DISTRIBUTEUR : Virgin 53.6B.10.10 • NOTICE : VF • Dispo : PC Testé dans Joystick 56

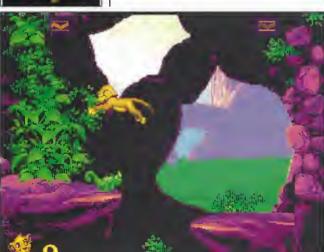


Les personnages mignons à souhait. L'animation des sprites très décomposées.

Le scrolling catastrophique. Les trois niveaux en moins. Les chargements interminables. Le peu de couleurs exploitées.

n jeu de plates-formes très moyen, bien en deçà de ce que l'on attendait.





Le premier tableau, qui se déroule sur le territoire des lions, n'est pas trop difficile à franchir.





The First Air War

Dawn Patrol est un véritable simulateur de vol qui met avant tout l'accent sur les commandes du pilote et ses sensations. Grimpez dans le cockpit de votre appareil et préparez-vous à effectuer le vol de votre vie!



- Pilotez au choix l'un des 15 appareils authentiques : Sopwith Camel, Curtiss JN (Jenny), SPAD 7, et le triplane Fokker du Baron Rouge.
- Une technologie de pointe (Leading Edge Technology, LET), qui utilise les techniques de mapping pour les avoins et les payages.



- Onc resolution 640x400 pour des graphismes quatre fois plus détaillés que dans un simulateur traditionnel en VGA.
- Suivez vos exploits grâce à différentes caméras qui vous proposent des perspectives très variées : intérieur de votre habitacle, vues extérieures et vues missiles.
- Participez à plus de 150 combats aériens après avoir suivi le briefing de mission. Consultez un rapport détaillé pour chacune des batailles.



- Retrouvez 64 biographies d'aviateurs qui vont vous permettre de donner des caractéristiques particulières à vos propres personnages, que vous soyez un débutant ou un As.
- Retrouvez le récit de la «Grand Guerre» telle qu'elle s'est déroulée dans les airs, vue par chacun des deux camps.
- Des effets sonores très variés et le «Capriccio Italien» de Tchaikovsky qui vous accompagne tout au long de vos longues heures de vol, apportant au jeu une touche finale d'authenticité.









Oubliez toutes les autres simulations et affrontez les As de l'époque, qui furent les pionniers du combat aérien.

Vous n'aviez jamais vu les combats d'aussi près!

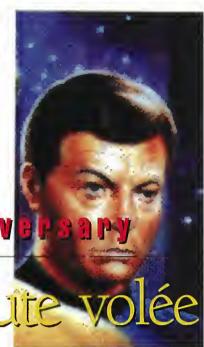
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex Tél: (1) 48.18.50.00

Ubi Soft

UDÉOTEST







VRAI

Les premiers scripts de Star Trek, la série, ne prévoyaient pas de téléportation de l'équipage.

VRAI

Ces dernières ne sont intervenues que pour réaliser de substantielles économies de budget, car il aurait été fort coûteux à la production de réaliser les séquences d'atterrissage de l'Enterprise sur les planètes visitées par Kirk et compagnie, ou de fabriquer une maquette géante du célèbre vaisseau pour les scènes où l'on aurait vu les membres de l'équipage s'en extirper. Quand on pense que les célèbres "Énergie, Mr Scott" sont l'une des composantes du succès de la série, il y a là de quoi rester rêveur, non?

Tout vient à point à qui sait attendre, c'est ce que nous démontre une fois de plus l'arrivée sur Amiga de Star Trek. Si la gestation fut longue, le résultat se montre à la hauteur de nos espérances!

PINKY

Record battu! Quant on voit le temps nécessaire à Interplay pour adapter Star Trek 25th Anniversary du PC à l'Amiga, on se dit que l'éditeur vient de réaliser un véritable exploit. Car enfin, ce logiciel, qui venait célébrer sur compatible le 25e anniversaire de la série télévisée culte, semble sorti depuis des années lumière, si j'ose m'exprimer ainsi. Souvenez-vous, ne fut-il pas testé dans les colonnes de Joystick N° 25, paru en mars 1992 ? Voyons, cela nous fait... mmmh... 34 mois de développement, ou plutôt de conversion, avant de voir enfin arriver la version destinée aux machines de Commodore! Mais enfin, ne boudons pas notre plaisir, "Star Trek bientôt 28th Anniversary" est aujourd'hui là et bien là, ce qui constitue incontestablement la meilleure des nouvelles pour les fanatiques comme moi de la série de science-fiction la plus kitsch de l'univers. Vu la longueur de la gestation, le dernier bébé de Mme Interplay a intérêt à se montrer à la hauteur de l'événement.

"Et alors, qu'en est-il finalement ?", vous demandez-vous sûrement à la lecture de ces lignes. Alors? Eh bien, lisez ce qui suit au lieu de vous arrêter toutes les cinq lignes pour vous poser des questions métaphysiques. C'est vrai quoi, cela devient agaçant, à la fin!

Carnet de bord du capitaine...

...Pinky, commandant le vaisseau USS Amiga, coordonnées espace/temps Al 200-A4000. Sommes enfin entrés en possession de la fameuse arme secrète X21, nom de code "boîte de jeu", dont dépendra sans doute la survie de l'univers. Bon, d'accord, j'exagère peut-être un tout petit peu, mettons la survie du monde, alors. Première constatation, le bougre - qui tient tout de même sur la bagatelle de huit disquettes - exige la présence d'un disque dur dans votre Amiga pour s'y loger. L'installation, entièrement automatisée, terminée, il ne me reste plus qu'à double-cliquer sur l'icône adéquate, et me voilà parti pour un voyage aux confins de l'univers...

Dès les premières secondes de jeu, c'est l'enchantement pour tout amateur de la série créée par Gene Rodenberry. En effet, à l'instar du générique de Star Trek, tout ce que l'on voit au premier abord est un ciel étoilé, alors que retentissent les premières notes de la bande originale. Pom popom, pom popopopom... Puis surgit au loin l'Enterprise NCC 17101 qui emplit peu à peu notre champ de vision avant de passer à grande vitesse devant nous, pour disparaître à nouveau

En route pour de nouvelles aventures!



dans l'immensité de l'espaaace. Je puis vous assurer que pour un fervent téléspectateur de la série comme moi, cette seule séquence suffit largement à mettre en appétit! Seule entorse faite au générique original : le célèbre "Espace, frontière de l'infini...." ne chatouille plus nos augustes oreilles, mais s'inscrit au bas de l'écran, en sous-titre. Mais la musique est suffisamment fidèle pour qu'aucune hésitation ne puisse se produire quant à la nature de ce qui va suivre. Bon, si je continue à baver ainsi, le clavier de mon Amiga, de plus en plus humide, ne va plus tarder à rendre l'âme, aussi est-il plus que temps de faire une entrée triomphale à bord de l'USS Enterprise!

Mr Sulu, levez les boucliers!

Star Trek 38th Anniversary est un soft principalement composé de deux phases distinctes. Comme il se doit, la première d'entre elles se déroule sur la passerelle de l'Enterprise, placée sous votre haut commandement. Vous y incarnez le capitaine James T. Kirk, et l'on peut vous y apercevoir de dos, assis face au hublot principal au travers duquel on voit les étoiles défiler. Autour de vous, tous vos fidèles lieutenants, de Sulu à Chekov en passant par Scotty et bien évidemment ce cher vieux Spock. Chacun d'entre eux à a sa charge une fonction précise essentielle à la bonne marche du vaisseau. C'est donc en vous adressant à chacun des membres d'équipage, que vous allez pouvoir commander les diverses fonctions du navire. Cette méthode a le double avantage de vous permettre de retrouver tous vos personnages favoris, ainsi que de faciliter grandement la prise en main des commandes de l'Enterprise, car les divers postes et fonctions de la série sont respectés à la lettre (voir encadré). C'est un atout précieux, car l'espace, tel qu'il nous est présenté, est peut être bien la frontièré de l'infini, mais alors, de l'infini...ment dangereux! En effet, le joueur va être amené, lors de ses pérégrinations, à faire bon nombre de mauvaises rencontres. Il y a bien sûr les Klingons, ennemis héréditaires de la Fédération, mais également des pirates Elasi ou encore les Romuliens qui n'aiment pas trop que l'on s'aventure sur leur territoire. En cas de bataille rangée, vous prenez les commandes de l'Enterprise via la souris, tout en donnant, à l'aide du clavier, les ordres nécessaires tels que la levée des boucliers ou l'armement des torpilles à photons et autres phasers. Pour une plus grande clarté, il est possible, durant les combats, d'échanger la vue microscopique du hublot de votre vaisseau pour une vue en plein écran ainsi que des vues latérales babord, tribord, avant, arrière, au-dessus et en dessous de l'Enterprise. Ouf! Si avec tout ça, vous ne parvenez pas à repérer vos assaillants, c'en est à désespérer!

Tiouîîît.... Kirk à l'inter!

Mais je m'étends, je m'étends (gaffe à ne pas me répandre), et voilà que j'omets complètement de vous parler de la seconde phase de jeu que comporte Star Trek 99th Anniversary. Ben ouaip, parce que confiner le riche univers de la série dans un malheureux jeu d'arcade à la Wing Commander eut, à mon sens, été un véritable crime de lèse-majesté! Interplay est bien plus malin que cela, et l'on sent vraiment que tous les efforts ont été faits pour retranscrire intégralement l'esprit du célèbre feuilleton. Star Trek 472th Anniversary est donc composé de plusieurs "épisodes" et autant de situations critiques différentes. Chacun d'entre eux est précédé d'un mini-générique ou apparaît le titre de l'histoire que vous vous apprêtez à vivre. Et là, ô divine surprise, le soft change du tout au tout pour se transformer en véritable jeu d'aventures avec énigmes à résoudre, objets à trouver et tout et tout! Ainsi, vous pouvez être contacté, alors que vous croisiez tranquillement dans l'espace, par votre amiral pour vous confier la mission d'aller enquêter sur une colonie de la Fédération ne donnant plus signe de vie, d'explorer une planète ou encore de porter secours à un vaisseau fédéral en difficulté. Pour accomplir lesdites missions, plus question de rester au chaud, bien peinard

Voici à quoi ressemble un combat vu de la passerelle. Rassurezvous, il est également possible de passer en plein écran.





Les dialogues entre McCoy et Spock sont toujours aussi... euh... épicés.



Et voilà! Pas moyen d'être tranquille cinq minutes, le devoir se rappelle toujours à votre bon souvenir...





LORS DE LA PREMIERE MISSION, CONTRAIREMENT À CE QUE VOUS LAISSE ENTENDRE SPOCK, IL NE FAUT AUCUNEMENT TENIR COMPTE DU DIAGRAMME DE L'ÉCLIPSE POUR REMETTRE LA MACHINE ALIENNE EN ROUTE.
CONTENTEZ-VOUS PLUTOT DE METTRE **TOUS LES POTENTIOMETRES SUR**

La bande sonore. absolument parfaite. La variété des divers "épisodes". Les dialogues, Spock-McCoy, hilarants.

L'animation n'est pas des plus vivaces.

L'Enterprise comme si vous ų étiez !

I : Capitaine James T. Kirk : C'est en cliquant sur le commandant que vous aurez accès à la commande de téléportation si vous vous trouvez en orbite autour d'une planète, ou proche d'un vaisseau dont les boucliers sont baissés. Accessoirement, vous pourrez aussi y effectuer des opérations de sauvegarde, ou jauger vos performances

2 : Commander Spock : N'hésitez pas à consulter le plus souvent possible votre second, ses excellentes facultés d'analyse en font un allié précieux. Vous pouvez également interroger la base de données de son ordinateur afin d'en apprendre plus sur des personnages, planètes ou vaisseaux.



3: Lieutenant Scott: Voilà un personnage capital, puisque c'est à travers lui que vous allez pouvoir définir les ordres de priorité des réparations à effectuer lors des combats.

4: Sous-lieutenant Uhura: Votre charmant officier des communications vous permet d'entrer en contact avec d'autres vaisseaux, bases spatiales ou planètes, ainsi que d'expédier informatiquement des données. Et il est nettement plus sexy qu'un modem! 5 : Sous-lieutenant Sulu : À sa charge, la mise en orbite autour de planètes lorsque vous souhaitez vous y téléporter, ainsi que la gestion des boucliers durant

6 : Sous-lieutenant Chekov : Il est affecté principalement à la navigation, c'est donc à travers lui que vous aurez accès à la carte stellaire vous permettant de choisir votre prochaine destination en hyper-espace. C'est également lui qui va activer et désactiver les armes de l'Enterprise.

FAUX

Pinky écrit les vrai-faux les plus longs du monde et ce rien que pour embêter la Maquette

FAUX

Il ne le fait que par pure méchanceté. La Maguette

lieux en question. À l'instar de ce qui se produit habituellement dans la série, vous débarquez alors en petit comité, à savoir accompagné de Spock, Mc Coy ainsi que d'un officier de sécurité. Vous allez donc déplacer votre petit groupe en exploitant au mieux les compétences de chacun, parler avec les autochtones, combattre vos ennemis ou résoudre des énigmes, bref, vivre un véritable épisode de Star Trek, mais de manière interactive, cette fois. C'est là tout le sel du jeu : tous les paramètres qui ont fait le succès de la série sont scrupuleusement respectés.



Du tricordeur de Spock à ses raisonnements implacables, des joutes verbales opposant McCoy et Spock aux bougonneries du médecin-chef, célèbre bourruau-cœur-d'or et râleur impénitent, rien ne manque pour satisfaire les amateurs de la série. Du coup, si l'on aime l'esprit Star Trek, on ne peut qu'être comblé par sa retranscription sur micro, d'autant qu'elle n'est nullement desservie par la qualité de sa réalisation.

Bon sang, Jim, il est mort!

Et hop, en voilà une transition qu'elle est habile! Nous voilà en effet tout droit téléportés vers le dernier chapitre de ce test, à savoir l'aspect technique de Star Trek, 3827th Anniversary. Dans ce domaine, si le soft ne réalise pas de prouesses à proprement parler, il n'est pas non plus entâché de défauts majeurs. Le graphisme est assez sympathique, avec de nombreux décors très fouillés et des personnages reconnaissables au premier coup d'œil (dans ce but, les héros du jeu sont dessinés de manière assez disproportionnée, avec de petits corps et d'imposantes têtes). L'animation, en revanche, est un peu lente,

mais cela n'amoindrit en rien la jouabilité du soft. Aussi surprenant que cela puisse vous paraître, c'est bien dans le domaine de la bande sonore que Star Trek marque le plus de points. Des musiques d'introduction des épisodes, meilleures encore que celles de la version PC, jusqu'aux bruitages pratiquement tous digitalisés à partir des originaux, le logiciel ne souffre aucun reproche. C'est un vrai plaisir de retrouver les sons qu'émettent les ordinateurs de la passerelle, les phaseurs, les chuintements des portes qui s'ouvrent et tout le... euh... tralala! Grâce à la qualité de sa bande sonore ainsi que de ses scénari, Star Trek parvient, et ce n'est pas un mince exploit, à recréer sur vos bécanes l'atmosphère si particulière du feuilleton. Une réussite!

EDITEUR : Interplay . DISTRIBUÉ PAR : Virgin (I) 53.68.10.00. • CONFIG : Config minimum 68020 HD 2Mo. Dispo sur Pc

zi vous appréciez la série Star Trek, vous allez devenir complètement marteau de cette adaptation. En tout cas, moi, j'adore!





UDÉOTEST

Slobzone

PC CD-ROM

Quelle sale histo

Un nouveau clone de Wolfenstein 3D qui ne manque pas d'humour mais plutôt de technique. Une idée rigolote très mal exploitée.



TRASH F







L'animation très saccadée. Trop simpliste.

es clones de Doom, ça n'est pas ça qui manque! Mais si je vous dis que SlobZone innove largement plus que ses concurrents, voilà qui mérite que l'on s'y intéresse ! Slobinou allie en fait humour avec 3D. Vous vous baladez dans un décor à la Wolfenstein 3D, à la différence près qu'il s'agit là de scènes extérieures (il y aussi des égouts, des catacombes et plein d'autres trucs qui puent). Les ennemis, quant à eux, ont été troqués contre des canards, veaux, vaches et toute la clique. Le pire c'est que tout ce beau monde fait absolument n'importe quoi. Il y a même de gros machins tout roses qui font "Grrrrroouuuiiiinnnnnn". Eh oui, après les vaches qui volent, voici les cochons qui s'y mettent. En lieu et place des blessures habituelles que vous pouvez subir, votre tâche consiste à éviter de vous prendre divers objets dans la tronche comme des œufs et autres détritus salissants. Lorsque vous êtes recouvert de daubes, hop, vous mourez étouffé dans un nuage atroce et nauséabond. Mais comme chaque ordure ramassée vous donne un peu d'argent, vous pourrez à votre tour acheter des savons ou des ballons d'eau pour laver vos adversaires. Des douches permettent aussi de se débarbouiller. Bref, voilà qui devrait plaire au petits n'enfants !

LORD POUBELLE NOIRE

Hélas, triple fois hélas, l'animation est médiocre et l'intérêt fort limité. Pourtant l'idée était bonne! Mais que voulez-vous, c'est tellement mal réalisé que l'on se bousille les yeux en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire. Dommage!

EDITEUR: Deep River • TÉLÉPHONE: PO Box 9715-975, 565 Congree st. Portland, ME 04104 (USA) • TÈLÈPHONE : (19-1) 207/871.16.84 • NOTICE VO, I joueur, config 486 DX33.

S lobZone n'est autre qu'un énième remake de Wolfenstein 3D au concept marrant mais à la réalisation ratée.

TECHNIQUE 40 INTERET 70



NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS, ANALYSES DU MARCHE ET DES PRODUITS, TENDANCES, HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN: 100 Frs

TEL. 47.39.34.81

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs



UDÉOTEST



Le menu "aventures".

Dragonstone

Amiga

renan le barbare

Jeu d'aventure, de rôles ou d'arcade selon les goûts de chacun, Dragonstone ne parvient cependant pas à nous surprendre.

PINKY



L

Le cocktail arcadeaventures-JDR. L'excellente bande sonore.



La fenêtre de jeu, trop petite. Les énigmes, trop sommaires. Les monstres qui reviennent encore et toujours.

omment situer Dragonstone? Empruntant ici et là divers éléments aux jeux qui l'ont précédée, cette nouvelle production de Core est particulièrement difficile à étiqueter. Vous y incarnez un barbare - ou une chasseresse, au choix - confronté aux légions maléfiques d'une entité du nom d'Agon. Depuis que ce dernier s'est installé dans la contrée qui vous a vu naître, d'étranges phénomènes se produisent, les villageois sont attaqués par des monstres assoiffés de sang, et il ne reste presque plus de café dans mon thermos! Dans ce scénario du plus pur style JDR, vous allez donc tenter de remédier aux deux premiers phénomènes, je me charge de résoudre le troisième d'un saut à l'épicerie du coin. Votre personnage, dirigé au joystick, ainsi qu'une parcelle de son environnement sont vus de haut, l'écran scrollant pour suivre vos évolutions. Dès vos premiers pas, vous êtes assailli par des quantités industrielles de monstres en quête d'âmes innocentes à dévorer. Pas de





chance pour eux, vous êtes tout de même loin d'être un paisible paysan, ils vont par conséquent tâter de votre fidèle épée. Pour ce faire, il suffit d'une pression sur le bouton "feu" et vous verrez votre héros fendre l'air de son arme. Attention, plus ladite pression sera longue et plus votre coup sera dévastateur, et si vous parvenez à tenir jusqu'à ce que la jauge de votre épée soit entièrement remplie, vous lancerez même une boule de feu plus dangereuse encore. Ça, c'est pour la partie "arcade".

Mais il vous est également possible, via la barre d'espacement ou un second bouton "feu" si votre manette en possède un, d'accèder à un menu tout droit sorti d'un jeu d'aventure. Vous pouvez y examiner les alentours ou un objet ramassé au préalable, ou encore parler avec un personnage vous faisant face.

C'est de cette manière que vous apprendrez qu'untel a besoin de tel objet, tandis qu'un autre voudrait un peu d'argent, mini-quêtes que vous accomplissez afin de progresser dans le jeu. Au total, ce n'est pas moins de sept immenses niveaux (forêt, ville) aux décors différents que vous allez sillonner avant de pouvoir confronter votre force à celle d'Agon.

Tout semblait donc excellemment parti pour que Core tienne là un hit en puissance, mais il est quelques détails qui viennent ternir le tableau. La fenêtre dans laquelle vous vous déplacez, tout d'abord, est bien réduite, occupant à peine les deux tiers de l'écran. De plus, certains monstres se matérialisent dès que vous arrivez à proximité de leur villégiature, et cela même si vous les avez dejà occis précédemment. Il n'y



a, à mon sens, rien de plus énervant dans un jeu d'action que des ennemis qui reviennent sans cesse, comme c'est le cas, par exemple, pour Zool. On pourrait alors objecter, pour excuser ce défaut, qu'il s'agit là plus d'un jeu d'aventures, mais les énigmes présentes dans Dragonstone sont bien trop simplistes (la plupart du temps, il s'agit juste d'utiliser le bon objet au bon endroit) pour retenir trop longtemps l'atten-



tion des aventuriers confirmés. C'est pourquoi, même s'il dispose d'un graphisme et d'une animation honnêtes ainsi que de superbes musiques et bruitages (comme dans Chaos Engine, les bruitages varient selon l'endroit à proximité duquel vous vous trouvez), Dragonstone ne demeure qu'un petit jeu sympa, mais sans plus.

ÉDITEUR: Core Design • DISTRIBUTEUR: Ubi Soft • NOTICE: VF • CONFIG MINIMUM: I Mo de RAM • TELEPHONE: (I) 48.18.50.00.

Si Dragonstone ne mérite pas le qualificatif de "décevant", il n'apporte cependant pas non plus sa pierre à l'édifice de la ludothèque Amiga. Le service minimum, quoi!



Grâce aux dolmens, il est possible de se téléporter... si vous savez parler leur langue !

The vortex, quantum gate II

PC CD-Rom

12 milliards pour 3 gigas...



LÉO DE URLEVAN

ès les premières minutes de jeu, j'ai senti l'arnaque et ça m'a tout de suite fait pensé à l'édito de Michel Desangles dans le Joy 51: "Abondance est-il synonyme de qualité?" Bien évidemment, non. Même si l'on a pu constater sur des softs comme Under a Killing Moon que l'on pouvait se permettre sur CD des folies que l'on n'aurait jamais pu imaginer sur disquettes, reconnaissons qu'une fois n'est pas coutume.

Bon, je vais vous parler un peu du scénario parce qu'il n'est pas mal du tout. L'action se situe en 2057 alors que la population mondiale atteint 12 milliards d'habitants et qu'il n'y en a plus que pour 5 ans d'oxygène sur la planète terre. On ne s'intéresse que de très loin à cette histoire. C'est sans doute à cause de la technique utilisée : vous évoluez dans un monde en 3D où sont incrustées des vidéos; ça ne vous rappelle rien. Moi ça me fait vachement penser à UKM en 100 fois moins bien : là où UKM faisait comme un grand des calculs en temps réels, Vortex utilise des séquences précalculées ; plein mais je m'en fous. De toute façon, c'est pas beau du tout, ça tourne sous Windows et c'est hyper lent et les fenêtres de jeu sont ridiculement minuscules. Quand au jeu proprement dit, il est vraiment soporifique: vous vous déplacez, vous

parlez, vous vous déplacez, vous reparlez, vous regardez... Passez votre chemin. EDITEUR: Hyperbole studios • DISTRIBUTEUR: WEA Visual Entertainment • NOTICE: anglais, I joueur • CONFIG: Pc aux normes MPC2 • DISPONIBLE



s i on reprend le même article du numéro 51, où Michel parlait de la beauté, de l'intérêt et de l'interactivité des jeux en les classant en trois eatégories, on remarquera que ce jeu n'entre dans aucune des trois catégories : il n'est ni beau, ni intéressant et à peine interactif.



UDÉCIEST

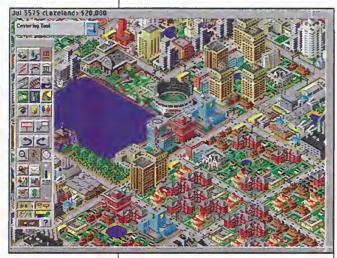
Sim City 2000

AI200/A4000

Sim tortue, Sim torture!



Il nous a fallu attendre longtemps, très longtemps pour voir arriver Sim City 2000 sur Amiga. Il nous faudra peu de temps, très peu de temps pour l'oublier!









n son temps, Sim City premier du nom fut l'un des plus grands succès qu'ait jamais connu l'Amiga. Il est du reste amusant de se souvenir que ses programmeurs ont eu toutes les peines du monde à se faire éditer à l'époque, la très grande majorité des éditeurs contactés trouvant bien trop de défauts majeurs à ce qui allait devenir l'une des références absolues de la micro-informatique ludique! Toutes proportions gardées, cette histoire rappelle un peu celle de Charles Darrow, le concepteur du Monopoly, qui n'avait en son temps pu trouver de société pour éditer sa création ! Dans un cas comme dans l'autre, l'histoire a démontrè de façon éclatante combien les éditeurs furent aveugles en la circons-



Mais cette fois, plus question de renouveler de telles erreurs, avec l'aura dont bénéficie Sim City, la frilosité n'est plus de mise, pensez-vous sûrement.

Eh bien, en réalité, cette adaptation sur Amiga de Sim City 2000 est exactement le cas de figure inverse! OUI, Sim City 2000, précédé par la renommée

de ses versions PC et Mac, va certainement très bien se vendre. Et pourtant, NON, rien dans ce logiciel ne justifie son achat! Voici pourquoi:

- Tout d'abord, une mise en garde s'impose : la version Amiga de Sim City 2000 distribuée en France comporte un bug qui la rend incompatible avec certaines séries d'A1200. Sur les deux unités que nous possédons à Joystick, aucune n'a voulu lancer le logiciel sans planter misérablement. Renseignements pris auprès de Maxis Angleterre, une version corrigée est maintenant disponible, mais elle est... en anglais!

- D'autre part, il me faut également vous préciser que le bougre réclame une configuration des plus musclée pour daigner fonctionner. Disque dur obligatoire, bien évidemment, mais également 4 Mo de RAM minimum sont indispensables à sa bonne marche. De plus, la plus basse des résolutions exploitées par le logiciel est 668 x 260, un mode que ne supportent pas la plupart



des moniteurs fournis avec les A1200, sans même parler de téléviseurs. Conclusion, si vous n'êtes pas en possession d'un moniteur multisynchro, les scintillements risquent, au pire, de vous faire perdre la vue au rythme d'1/10e toutes les minutes ! Dans le meilleur des cas, vous vous en tirerez avec des maux de tête carabinés.

- Mais j'en entends encore qui ricanent, qui se moquent de ce que je viens de dire, arguant qu'ils possèdent un A1200 bourré à craquer de barrettes de RAM ainsi qu'un moniteur de la mort. Vraiment? Désolé, mais vous n'avez pas davantage le profil-type du possesseur d'Amiga selon Maxis! En effet, étant donné la résolution exploitée, un simple (!) 68020 est largement insuffisant pour gérer la multitude d'objets en mouvement dans les rues. En conséquence, la moindre tentative d'interaction, quelle qu'elle soit, vous force à d'interminables attentes avant d'en recueillir les fruits. Le scrolling ? Comment peut-on simplement évoquer, même à voix basse, le terme de scrolling lorsque chaque tentative de déplacement sur la carte génère une période de 2 à 4 secondes avant que l'écran ne se rafraîchisse?

- Enfin - mais c'est là un jugement bien plus subjectif - même si vous êtes le fortuné possesseur d'un A4000/68040 (la vitesse de traitement est alors tout juste acceptable), je ne suis pas convaincu que Sim City 2000 apporte vraiment grand chose de plus que son glorieux prédécesseur, dont j'étais pourtant l'un des fanatiques les plus ardents. C'est certes bien plus beau, mais le concept du jeu ainsi que les options mises à votre disposition n'ont que trop peu évolué pour en renouveler l'intérêt.

EDITEUR: Maxis . NOTICE: VF . CONFIG MINIMUM: 68020HD 4 Mo • CONFIG RECOMMANDÉE: 68040HD 4 Mo • DISPO SUR : PC/Mac • TESTÉ DANS : joystick N° 46 • PRÉVU SUR : PC CD/Mac CD

a conclusion s'impose d'elle-même: Sim City 2000 AGA est le jeu le plus élitiste que l'Amiga ait jamais connu dans toute son histoire, réservé exclusivement aux détenteurs de configurations dont les prix atteignent ceux d'un bon PC, alors même que la spécificité de l'Amiga réside dans son excellent rapport qualité/prix ! Tenter de vendre un tel jeu aux malheureux possesseurs d'A1200 relève de l'escroquerie pure et simple, ce qui me désole au plus haut point. Dommage!

TECHNIQUE 20 INTERET O







Waialae Country Club

3D0



Bruitages

Pas de vue 3D du

parcours

Avec son sourire et

ses dents de lapin,

le mec de gauche a tellement l'air niais

qu'on dirait Jerry

Pour les gogolfs

IANSOLO

out le monde ne pouvant se permettre de jouer sur les greens du monde entier, T&E Soft a eu l'idée de mettre en boîte quelques par-



cours bien choisis. Tenez, justement, si on allait se faire un petit 18 trous au Waialae Country Club d'Hawai? Ca commence comme une brochure touristique avec film vidéo et guitares hawaïennes et ça continue toujours en vidéo avec des survols de fairways et greens. Très joli. Les options de jeux sont variées (Open, tournoi, duel...) et on peut choisir la tronche de son joueur et de son caddie. Pour ce qui est des graphismes, le bilan est plus mitigé. Le terrain est correct mais les digitalisations des joueurs sont trop artificielles: ça fait studio. Et puis il n'y a pas de carte



3D du parcours. Il faut pas loin de dix pressions sur le bouton A avant de pouvoir frapper la balle (choix de la direction, de la position des pieds, du club, de la hauteur du cactus au fond à gauche, des couleurs des chaussettes de ma voisine...), on a vu mieux. Et finalement le jeu s'avère un peu décevant côté sensations, d'autant plus que les bruitages sont pas terribles.

EDITEUR : Panasonic • NOTICE : VO • NOMBRE DE

JOUEUR : I à 4 joueurs



Le plus grand magasin de Micro-Informatique de Paris

Jeux Vidéo

Consoles, logiciels et accessoires.

Lewis.

Micro

Les plus grandes marques.
Une micro-assistance.
Les Initiations Mac & PC.
Presse et librairie micro.
Espace simulateurs de vols.
Logiciels: jeux, éducatifs,
bureautique, utilitaires.

Multimédia

CD-I, CD-ROM, cartes sonores & vidéo, enceintes acoustiques et casques... Espaces de démonstrations.





Du jeudi au samedi,
découvrez sur grand écran
les dernières nouveautés
présentées par des spécialistes.

Les mercredis, de 14h à 18h, présentations de nouveaux jeux micro et vidéo

FNAC MICRO

71 bd St-Germain - 75005 Paris Tél.: 44 41 31 50 - Fax: 44 41 31 79 ouvert du lundi au samedi, de 10H à 20H



MÉTRO: Cluny-La Sorbonne, ligne 10.

RER: Saint-Michel, ligne B et C.

Parkings: Soufflot, Lagrange, St-Germain.

Bus: 24, 47, 63, 86, 87, arrêts Cluny et Dante.



UDÉOTEST

En mêlant enquête policière cyberpunk et descente aux enfers, Hell bénéficie d'un scénario particulièrement original. Hélas, difficile d'accrocher vraiment! Reste cependant un jeu particulièrement beau.

Hell

PC CD-ROM

MOULINEX



L'enfer ne vaut pas l'endroit



MODALICE

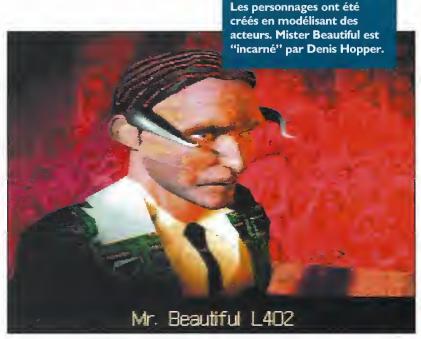
Indéniablement, c'est beau, et les amoureux de 3D seront ravis mais on ne le répètera jamais assez, un beau jeu n'est pas obligatoirement un bon jeu.





La vie est compliquée

Vous voilà en fuite. Indéniablement, les écrans sont superbes.



Aux enfers, l'ambiance est assez morbide.



Les combats, peu nombreux, se règlent à grands coups de souris.

Deux types de présentations cohabitent. Lorsque les personnages se trouvent dans un lieu particulier, celui-ci apparaît en plein écran. On peut y déplacer le personnage incarné cependant que l'autre se contente de suivre. À l'aide d'un menu, ou par combinaison des boutons de la souris, on ramasse des objets, on les utilise, et surtout on parle. On parle beaucoup dans ce jeu. Dans ce cas. les interlocuteurs apparaissent dans une fenêtre 3D. C'est là aussi très beau, mais la fenêtre est trop petite et souvent sombre. Eh oui, en 3D précalculée, moins il y a d'objets éclairés et plus c'est rapide. Pour représenter les différents héros, les créateurs du jeu ont utilisé des acteurs connus: Dennis Hopper, Grace Jones,

Stéphanie Seymour, etc. En tout, plus d'une cen-

taine de créatures

diverses coha-

bitent dans le jeu. Les dialogues, en anglais (ou plutôt en américain, avec un accent impossible), sont difficiles à suivre. Heureusement, on peut bénéficier d'un sous-titrage (anglais aussi). Surtout, on peut à tout moment dans le jeu visionner les textes des dialogues. De discussion en discussion, on apprendra le nom de nouveaux interlocuteurs potentiels et l'on prendra connaissance des lieux où les rencontrer. Les déplacements se font à l'aide d'une carte 3D sur laquelle les différents lieux sont notés. Lorsque l'un de ces lieux peut être visité, le point qui le symbolise clignote quand on déplace la souris dessus. Une fois la partie bien avancée, on pourra faire des incursions en enfer. Les graphistes se sont défoncés, et là encore, il faut insister sur la beauté des écrans.

Ajoutez à cela quelques com-

bats en temps réel,

des énigmes à

base de mots

de passe, et

une flopée d'objets

que l'on

En cours de partie, les deux héros peuvent enrôler d'autres personnages.

reusement, le scénario est vraiment tordu. Il est difficile de se sentir impliqué et de se passionner pour ce mélange cyber-fantastique. De plus - je serais même tenté de dire "de moins" - la musique est ridicule et indigne d'un jeu qui se prétend à grand spectacle. Bref, voilà un produit curieux mais un peu raté.

EDITEUR: Gametek • CONFIG: 486 33 Vesa CD Double Vitesse, dispo sur PC • DISTRIBUÉ PAR : Gametek (16) 72.02.59.26

peut acheter ou ramasser. Malheu-

lein de bonnes intentions, Hell manque néanmoins de charme. Sans mauvais jeu de mot, on reste de glace devant ces écrans superbes.

TECHNIQUE 80 INTERET 70





Il était pourtant facile de ne pas se tromper.

Testé le mois dernier sur PC CDROM, voici à présent que le dernier golf d'US Gold fait son apparition sur 3DO. Si ce dernier marque une progression par rapport à ce qui est déjà disponible sur ce standard, le golf ultime reste toujours à venir sur 3DO.



Le graphisme est superbe. L'affichage est bien plus rapide que sur tous ses concurrents sur 3DO.

Les décors manquent cruellement d'animation. Cela fait bizarre de voir parfois son golfeur au loin, en tout petit.

uoi? Encore la Coupe du Monde? Cette fois-ci, y'en a marre! Depuis la désormais célèbre World Cup '94 disputée aux Etats Unis, les simulations de football pleuvent littéralement sur nos pauvres têtes saturées et... Pardon ? Ah, excusez-moi, on me fait signe dans l'oreille pour que je vous dise le mot qu'on me cause. Mmmmh ? Ahah ! Hem, excusez-moi derechef, il semble qu'emporté par ma fougue naturelle, je me sois quelque peu précipité pour décrier ce nouveau logiciel. En effet, si le dernier soft d'US Gold situe bien l'action sur un terrain gazonné, s'il s'agit bien toujours de jouer avec une balle blanche, il me semble tout de même que certains paramètres de ce jeu sont pour le moins étranges. Les joueurs tout d'abord : pourquoi ne se sont-ils pas changés pour enfiler maillot et short? Ca va pas être coton de sprinter en pantalon... Et puis, la balle est vraiment ridiculement petite, je défie quiconque d'effectuer un tir précis avec ça. Enfin, les buts sont tout petits et ronds, à peine plus grands qu'un trou de souris, ça ne va guère être facile de tromper le gardien de but dans ces

Lors d'un Drive, un travelling vous montre la progression de la balle. Las, "préca" lui aussi, ce dernier ne varie pas selon que vous frappiez à gauche ou à droite du fairway, se contentant de vous indiquer la longueur de votre coup.

conditions! Ils sont bourrés chez US Gold ou quoi? Pour un peu, on se croirait presque sur un green! Attendez une minute, à y regarder de plus près, ça ressemble vraiment beaucoup à du golf, ca. Ca existe en golf, la Coupe du Monde ? Bon d'accord, autant pour moi alors...

Une nouvelle alternative

Plutôt que de tenter de nous refaire une simulation de golf comme on en connaît des milliers, US Gold a tenté avec WCG de se démarquer de ses concurrents à l'aide d'une nouvelle astuce. Habituellement, de tels jeux sont réalisés en 3D intégrale, le décor étant systématiquement recalculé puis réaffiché à chaque point de chute de la balle. Ici, rien de tout cela, le parcours présent sur WCG a été entièrement préca'. comme dirait notre confrère Greg de Joypad, qui n'a de cesse de raccourcir tous les mots qu'il emploie pour faire plus chébran. Pardon, chébr'. Or donc, comme il est impossible de faire tenir sur un seul CD (à noter que la version PC, elle, nécessitait deux CD pour le même résultat) les millions de vues différentes que l'on peut obtenir sur un parcours de golf, les concepteurs du soft ont choisi de placer le golfeur à l'endroit adéquat sur la vue la plus proche de votre point de chute. Autrement dit, il arrive parfois que votre personnage ne soit pas situé au premier plan de l'action, mais un peu plus loin. En contrepartie, les décors sont vraiment de toute beauté, les diverses ombres, reliefs et étendues d'eau représentées avec une précision rarement atteinte. Mouais,



C'est terrible, même en pleine Coupe du Monde, vous n'avez pu résister à l'envie d'aller faire quelques pâtés de sable...



sauf que, du coup, plus rien ne bouge à l'écran en dehors de votre golfeur, ce qui donne à l'ensemble un aspect quelque peu froid et irréaliste. En dehors de cela, pas de problème, de nombreuses options vous sont accessibles, de la position des pieds au choix du club en passant par l'étude de la direction et de la force du vent, et les amateurs de simulation pure et dure y retrouveront la plupart des paramètres requis. C'est de surcroît bien plus rapide, aussi bien pour ce qui est de l'affichage que de l'animation, que son prédécesseur sur 3DO Peeble Beach. C'est donc tout de même un pas en avant effectué par ce style de jeu sur une machine comme la 3DO, mais on attend encore sur ce support une grande et belle simulation de la teneur de Links 386 et consorts sur PC. Vu les possibilités de ce standard, cela ne semblait tout de même pas sorcier, mais il nous faudra encore ronger un peu notre frein. En attendant, faites-vous donc les dents sur WCG, cela vous per-

e meilleur golf sur 3DO n'est tout de même pas encore à la mesure de ce qu'on était en droit d'attendre sur une telle machine.

TECHNIQUE 79 INTERET 70



UDEOTEST

Entre les échecs et les wargames

REMARINIES

Trois modes de difficultés sont disponibles, ainsi qu'une option pour jouer par modem. Il faut écrire aux États-Unis pour vous procurer ce très bon jeu.



Originalité du produit. Vous vous êtes déjà lassé au jeu de go, par exemple? Une sobriété tout à l'honneur du produit.

Faut écrire aux US!

Si vous êtes un fanatique de Star Trek, The Next Generation (la troisième série), vous avez peut-être déjà vu ce jeu. En effet, ce dernier représente le jeu traditionnel des trekies comme les échecs à Moscou. Sa conversion sur ordinateur en fait donc une adaptation unique en son genre.

Léo de Urlevan

omme aux échecs, comme au jeu de go, comme au jeu de l'oie, les parties se déroulent sur une table de jeu. Mais là, c'est vraiment original : la table n'est non pas plate comme une limande, mais en 3D. Que l'on ne se méprennne pas, je ne veux pas dire que la vue à l'écran représente une aire de jeu avec une représentation isométrique de la chose, mais les cases sont agencées de telle façon qu'elles représentent des niveaux. Ce soft tourne sous Windows. En début de partie, vous avez 16 pions (ou 8 dans une partie simplifiée) placés en vis-à-vis avec ceux de votre adversaire qui en a autant. Ces pions ont quatre tailles différentes et se

distinguent aussi par leur couleur. Il est plus aisé de les identifier par leur couleur, car leur taille varie assez peu. Sur l'un des quatre pions les plus petits, on peut distinguer un T. Ce pion est l'équivalent du roi aux échecs et du général au Stratégo. Si vous n'en avez plus, la partie est finie, vous avez perdu, c'est triste, tout le monde pleure. Recommencez donc une partie au lieu d'être si pessimiste! Vous n'avez peut-être pas tout compris sur les déplacements des pièces et les differentes courbes de niveau. Mais sachez que la prise en main est assez facile, car elle s'accompagne d'une aide complète avec des exemples visuels à l'appui. Avant de commencer



Voici les différents écrans de ce jeu. J'ai pas grand chose à en dire, le commentaire de ces photos, c'est un peu tout le texte qu'il y a autour. C'est mine de rien assez soigné pour un jeu avec un tel intérêt.

Game Time | 00:01:58







à jouer, allez donc faire un tour du côté de l'aide, cela vous évitera quelques déboires et vous permettra de rentrer plus facilement dans le jeu. Les déplacements sont de plusieurs natures : montée, descente, déplacement sur une même hauteur, et bien entendu prise de pièce. Vous montez d'un niveau d'une case à la fois, et vous pouvez vous déplacer de cette façon en diagonale. En revanche, vous ne pouvez vous déplacer que d'une manière latérale. Les déplacements sur les mêmes niveaux sont de plusieurs cases ceux-là et peuvent même vous autoriser à utiliser les angles pour pouvoir effectuer un déplacement de six cases d'un coup. Les prises de pièces, quant à elles, ne s'effectuent que d'une seule manière : lors de votre tour de ieu, vous devez être au-dessus de la pièce que vous allez prendre, mais en diagonale (et à une case d'écart, bien sûr). Une autre condition doit être remplie pour annihiler un ennemi : il faut que la proie soit plus petite que son prédateur. En effet, on n'a jamais vu le contraire, à part une grenouille qui voulait se faire aussi grosse qu'un bœuf (NDLR : si je me souviens bien, la grenouille s'appelait David, et le bœuf Goliath, non?). Néanmoins, des pièces de même taille peuvent se prendre. Chose amusante, vous pouvez "manger" vos propres pièces. Cela peut paraître masochiste, mais certains de vos propres pions peuvent parfois vous gêner. Pas de quartier! Mais attention, n'utilisez pas cette technique trop souvent, sauf pour mettre le "T" adverse en échec. Les petits pions peuvent paraître inutiles si l'on considère qu'ils ne peuvent prendre que les pièces qui ont la même valeur qu'eux. Cependant, ils servent très bien pour bloquer des plus grosses pièces. Vous pouvez gagner de deux manières différentes dans ce jeu : si vous prenez le "T" de votre adversaire comme je l'ai dit précédemment, ou bien en plaçant le "T" à l'endroit qui lui est diamétralement opposé au début de la partie.

EDITEUR/DISTRIBUTEUR: Computer Terrace/Siler Ventures, P.O. Box 2405, Lake Oswego, OR 97035. • GENRE : Réflexion • NOTICE : Anglais, dispo sur PC

ela n'est pas un hasard si l'on voit de temps à autre ce jeu dans Star Trek : il en est un symbole et reflète parfaitement, avec ses règles simples et sa stratégie rigoureuse, l'esprit de la série.

TECHNIQUE 6S INTERET 88

Final Approach

PC Disquettes

Un vol encore plus réaliste

Voici des addenda qui devraient faire patienter les pilotes en chambre consciencieux, qu'ils utilisent FS5, FS4, ATP ou même A320.

MOULINEX

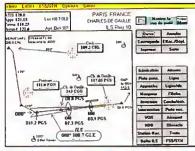
ien souvent, l'utilisateur de Flight Simulator a tendance à oublier qu'on n'atterrit pas n'importe comment sur une piste. Il ne suffit pas de se placer dans l'axe du premier tarmac venu et de piquer sauvagement du nez pour se poser. En réalité, un avion doit d'abord se livrer à une approche qui ne doit rien au hasard, puis entamer une descente suivant un profil d'approche précis (approach plate). Final Approach permet de dessiner des plans et profils d'approche réalistes pour FS5, FS4, ATP et A320. Mieux encore, les utilisateurs de FS5 peuvent utiliser directement un plan d'approche et le sauvegarder sous forme de fichier "situation". Cette interaction prend en compte la position de l'appareil, les coordonnées de l'aéroport, la variation magnétique, l'altitude et la fréquence radio. Les 161 aéroports des scènes standard FS5 sont présents dans le logiciel sous forme de base de données. Bien entendu, le propre d'un plan d'approche étant d'être consul-

offre l'opportunité de disposer d'un tirage papier. Cet outil fonctionnant sous Windows dispose de tous les gadgets nécessaires à la création d'un plan, mais pour les plus fainéants, 750 plans d'approche prédéfinis sont proposés. Enfin, les plus pointilleux trouveront également des fonctions prenant en compte les symboles aéronautiques, le code morse, etc.

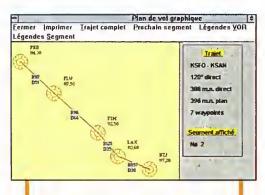
EDITEUR : Colorado Technologies • DISTRIBUTEUR : Colorado Technologies • TÉLÉPHONE : (1) 48.59.28.50 • NOTICE : VF, Windows plus FSS, FS4, ATP, A320. Imprimante souhaitée, dispo sur PC.

déal pour "voler vrai", mais on regrette qu'il ne soit pas possible de passer de Final Approach à FS5 autrement qu'en faisant tourner FS5 sous Windows, ce qui relève de la pure folie!





1200				
- 1211*	•	-		norta
- 121 A 121 A 1			Barre	Annabe
0102			Sayergade	Et /Boyl
110			Ingresion	Snote
	MAN			
2167	***		Europe and de	Margaria
2167		14	Generalités Base auto	I Cha
**************************************	-	<u>''</u>		
on the state of th	and the state of t	77	Base auto Paula/dess	104
ob Stand Sprayth of 1 1 2 2	angle of the state	117 el	Base auto Freds/desc	104
on the state of th	englands in the	117 el	Paul r/drus Analdrus	10M 4M Hecha



Navigator

PC Disquettes

MOULINEX

éaliser une belle approche, c'est bien, mais encore faut-il être capable de se rendre à sa destination en suivant une route cohérente. Navigator 5 rendra de fiers services à ceux qui veulent planifier leur vol en fonction de la météo, de la distance et du carburant. Utile pour FS5, FS4, ATP et A320, Navigator est capable, comme Final Approach, de s'interfacer avec FS5. Lorsqu'un plan de vol est créé, le logiciel envoie à FS5 des données relatives à la météo, fréquence radio, heure, et positionne l'appareil sur la piste. Ceux qui volent en mode "complexe" apprécieront la gestion du carburant et la présélection automatique d'un aéroport de rechange. Cela dit, ce logiciel sera surtout utile à ceux qui "parcourent" de longues distances en Lear ou DC9 sur FS5. On peut regretter qu'une interface avec A320 et ATP n'ait pas été prévue, car c'est surtout pour les vols "long courrier" qu'un plan de vol aussi détaillé se justifie.

réserver aux pilotes épris de réalisme et de paperasserie.

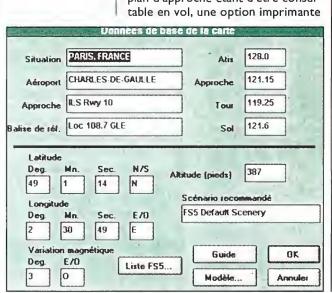
-			- A	avig	ster 5.	1 · EC	FWH.	nup		
ichies	Plan	de vel	Den	wé II B	Cont	igura	llen	Calcu	injeura	FSS Alde
Date	23 11 1	354		114			Dept	gmpy	KSFQ -	San Francisco In
CID	87-82			5 945			Devlen	alvers	ESAN -	San Dayur Intl
EIA	83:23	der	Wes	0 277	3 at 25	S A	eceally.	1 ppe	Corne	Skylane RG162
Hen										
D 1	THE	W.S.	700	65	915	STUB	XXX	2750	PEL	THE PERSON
ESTO			_			386		2:27		335
Part.	122*	130	162"	914	24	366	17	2:10	311	114
SWS	114*		134"	111	30	324	9.9	1:39	9.2	162
123	124"	7*	933*	174	76	353	26	9:33	22	279
ELV	917"	60	123*	176	31	201	17	3.19 6	2.5	264
FIX	916"	3.	922*	117	64	177	22	6:32	9.9	263
LAX	123.	3.	132"	112	35	100	11	0:41	2.9	235
MAS	67.7"	2.	894*	160	38	62	12	0:35	31	224
Teb	1111	9.	164*	148	29	11	10	0:10		213
BC3F	334*	23*	167*	124	2	91		0:19		215
REAL	166*	16"	160*	110	22					247

EDITEUR : Colorado Technologies • DISTRIBUTEUR : Colorado Technologies • TĒLĒPHONE : (1) 48.59.28.50 • NOTICE : VF, Windows plus FSS, FS4, ATP, A320. Imprimante souhaitée, dispo sur PC.



Le manuel en français.

Peu d'intérêt sans imprimante. Manque de finition.





Magasin: 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS - Métro: Porte de Saint Ouen Tél.: (1) 42 63 10 60+ - Fax: (1) 42 63 14 80

Ouvert : du Lundi au vendredi de 13 heures à 19 heures - Samedi de 14 heures 30 à 19 heures

JEUX PC ET COMPATIBLES	DEFENOER DF THE EMPIRE NF190	SYNDICATE DATA OISK VF	130	TERMINATOR RAMPAGE		ENDANGEREO	220
	ECSTATICA NF	THE LEGEND DF RAGNAROK NF THE SETTLERS VF		TFX		ENJOYABLE FIGHTERSEXOTIC PDSES VOL 1	
BONNES AFAIRES	IN EXTREMIS	THEATRE OF DEATH NF	240	THE OAGGER OF AMON RA	.430	EXPDSE	225
Port :30F, le jeu sup. 10F - CEE 40F le jeu sup. 15F)	INCA II VF	THEME PARK MANUEL 1 TEXTE VF TRANSPORT + TYCDON		THE EVEN MDRE INCREDIBLE MACHINE VF THE HOROE NF		FANTASIES	195
RME FATALE 3	NDMA0 NF	UFO VF PC - WAR GAME		THE LASYRINTH OF TIME IF	.290	FRAT GIRL OF DOUBLE	230
RMDRED FIST NF285 RMORED FIST NF CD RDM299	PRIVATEER NF	PC - WAR GAME 8ATTLE ISLE 2 VF	330	THE LEGEND OF KYRANDIA 3 NF THEME PARK MANUEL & TEXTE		GIRLS OF VIVID 1 OU VIVIO 2	219
DOL WORLO80	PRIVATEER SPEECH PACK NF	SECRET WEAP, LUFTWAF, HE 162	170	TORNADO + FALCON 3.0	.285	HENPECKING	139
SYBER RACE NF	PRIVATEER SPECIAL DP. 1 NF130 REO HELL NF245	THE TERMINATOR RAMPAGE	285	TRANSPORT TYCOON VF		HIDDEN DBSESSIONS	
15 STRIKE EAGLE 2	SYSTEM SHOCK	WAR IN THE GULF. PC - COMPILATIONS	11.240	UNDER A KILLING MOON	.380	IMMDRTAL OESIRE	159
19 STEALTH FIGHTER	WING COMMANOER ARMAOA RESEAU230 X-WING	THE LOROS OF POWER	335	WING COMMANDER 3 VF		INSATIABLE WOMAN	
S 4 SCÉNARID WARBIRD205	X-WING IMPERIAL PURSUIT (20 MIS)175	THE GREATEST JEUX PC SUR CO-ROM	295	WINTER OLYMPICS	.290	LA TRAVIATA	135
S 4/5 REAL WEATHER PILOT NF240 S 5 SCENARIO WASHINGTON NF245	X-WING SCENARID B-WING	JEUX PC SUR CO-ROM 10 ^{IME} ANNIVERSAIRE	255	WDLFPACK	.245	LOVER'S GUIOE	325
SOME ALONE 2B0	XENDBDTS	386 COMPIL	560	ZEPPELIN NF	.290	MARIED WDMEN	199
RON HELIX VF CD ROM	D00M 2	7TH GUEST + OUNE VF		DIETETIDUE ET SANTE VF	220	MASK	
URASSIC PARK199	FOX COLLECTION295	BATTLE CHESS	330	LE COEUR EN DANGER VF	.249	MOVIES FOR THE NIGHT	139
AMBORGHINI	MORTAL KDMBAT NF	BATTLE ISLE 2 VF		LE SIDA EN OUESTION VF		MYSTIC DF ORIENT	
INKS CHALLENGE130	SPEED RACER	BETRAYAL AT KRONOOR NF	295	CULTURE, EDUCATION, CURIOSITES PC / CD-		ORSESSIONS	139
ITTLE BIG ADVENTURE VF CD ROM345	STREET FIGHTER II NF	BLDODNET		16 BITS SDUND MASTERPIECE	79	PEARL MOVIES	139
OMBARD RALLYB0 MAD ODG MAC CRAE 2 CD ROM210	ALONE IN THE DARK	CASTLE 2		3D ANIMANIA		PINK LADIES PRETTY BABY	
MAGIC CARPET VF CD ROM	BLUES BROTHERS JUKE BOX NF200 CURSE OF ENCHANTIA250	CIVILIZATION + RAIL ROAD TYCOON N	F .190	50 (25) WINOOWS GRAPHIC VIEWERS .	79	RASTERMAN GAME	1B5
PERATION STEALTH130	FREODY PHARKAS	COLONIZATION VF	. 3B5	50 WINOOWS GAMES 2	79	SAKURA	
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK NF140	INHERIT THE EARTH IF	COMPLETE CHESS SYSTEM	325	50 WINOOWS GAMES 4	79	SENSUDUS GIRLS	185
RINCE OF PERSIA	LDST IN TIME TOME 1	CREATURE SHDCK	340	AFRIOUE VOL 1 (MEDIA SET)	.189	SEXUAL OBSESSION	
ICK OANG+ SAVAGE+ 3DPOOL+SOCCER CO ROM130	PLANETE AVENTURE270	CRIME PATROL	385	ANGLAIS O'AUJOURO'HUI VOL 2 VF PC/MAC	.379	SURFER GIRL	220
ROBIN OES BDIS	RETURN TO ZORK NF	CYBERIA NF		ANIMALS KINGDOMARCHITECTURE ANTIDUE VF	269	TABOO OU TABOO 1994	
PEE0 RACER80	SHADOW CASTER NF	O-DAY 6 JUIN 1944	330	ASIE VDL 1 (MEOIA SET) VF	.1B9	THE SEXIEST WOMAN ON CO	160
TAR CONTROL	CREEPERS	OARK SUN IF		BUGS BUNNY (CARTOON)	.395	THE SWAP TWO	
EST DRIVE99	PC - ROLES	DAY OF TENTACLE VA + livre des asluce	s .325	CITY 2000	.129	UNOERGRDUNO AOULT	1B5
HE LAWN MOWER MAN NF CD ROM299 HEATRE OF WAR NFBO	AL OUAOIM IF	OAY OF TENTACLE VF DESERT STRIKE (NIV. SUPER CANON)	100	CLASSIC CARTOON CLIP ART & FDNTS LIBRARY		WEEK END AT ERNIES	
HE FIGHTER NF	ARENA (The Elder Scrolls) NF	000M 2 (+ D00M 1)	399	CDMMUNICATION MASTER	79	WOMEN OF VENUS	175
VARCRAFT VF CD ROM295 VAXWDRKSB0	BLACK SECT	DRAGON LORE	370	DEEP VOYAGE	.405	WOMEN WHO LOVE MEN	310
VWF EURDPEAN RAMPAGE TOUR80	INNOCENT270	DUNGEON HACK IF EYE OF THE 8EHOLDER III NF	2B5	DINDSAURES	.565	PACK CP	239
LERED CHICKEN CD 32	ISHAR 3 VF	EYE OF THE 8EHOLDER III NF	305	ENCYCLOPEDIE COUPE MONDE FOOT		PACK CE1	
RABIAN NIGHT CD 32115	UL. B - SPEECH ACC. PACK VF145	F 15 STRIKE EAGLE III	399	GUINESS .V	.445	PACK CM1	239
ATTLE TOADS CD 32	YSERBIUS NF	FALCON GOLO	299	HOT WOMAN HOT CARS		PACKCM2	
U8BA'N'STIX CO 32	CDMANCHE MISSION 1	GA8RIEL KNIGHT VF	320	LA TECHNOLOGIE DU CD-ROM	99	PACK COLLEGE 5	
ASTEL II CD 32	COMANCHE MISSIDN 2	GDBLIIINS VF	2B0	LE MONDE SDUS-MARIN		PACK COLLEGE 4	
HUCK ROCK II CO 32	OELTA V	GRAND PRIX F1	149	LEAM DOS FDR FUN	79	OECOUVERTES CD ROM	279
/GENERATION CD 32	DELTA V NF	GUNSHIP 2000		MEDIACLIP (MEDIA SET) MEDIATOOL (MEDIA SET)		MC FICHIER	379
DEEP CORE CD 32	EVASIVE ACTION	HELL CAB NF	655	MULTIMEDIA POUR TOUS (MEDIA SET)		KIT 1 VOIE + 2 MOOULES	320
IISPOSA8LE HERO CD 32	F1 DDMARK	INHERIT THE EARTH IF		OPEN DOS	.79	KIT 2 VOIES + 2 MOOULES	090
IRE AND ICE CD 32	F 14 SCENARY DISK NF	JOURNEYMAN PROJECT	465	PAYSAGES (VOL 1)	.1B9	PACK 3 MODULES APP, ELECTRIQUES	700
IRE FORCE CD 32	GRANO PRIX F1	JUTLAND	490	PC CORPS HUMAIN VF	.4B5	CARTE ACM TRUSTMASTER Port Tel.	250
URY OF THE FURRIES CD 32	INOY CAR RACING NF	KING OUEST VII VF	339	RAYTRACING STUDIO	.189	MANETTE F16 FLCS	
SUNSHIP 2000 CD 32	DVERLDRD VF	KING OUEST SAGA NF	330	SHARING 2700 TRUE TYPE FONT	79	MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM	605
ABYRINTH OF TIME CD 32	PACIFIC STRIKE NF	LANDS DF LORE NF	330	SPORTS BEST		MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM PRD .1 (MANETTE DE GAZ	035
EMMINGS CD 32	SEAWOLF SSN21 VF	LANDS DF LORE NFLARRY VI VF	299	SUPER MEDIA CLIP BUNDLE (10 CD)	.399	PALONNIER RUOOER CONTROL 1	120
IBERATION CO 32	STRIKE COM. SPEECH PACK	LUCAS ART HEROES	335	TEDDY BRAVE		VDLANT FD RMULE 1 + INDY CAR 1 1 COESSOIRES POUR JEUX POR 55F GEE + 8	185
/ICROCOSM CD 32	TFX NF	M1 TANK PLATOON	295	THE 8EAUTY OF SAN FRANCISCO	79	BOITE RANG. 10 DISO. 3"1/2	.15
MORPH CO 32	TORNADO + FALCON 3.0	MANCHESTER UNITEO VF	395	TRAVEL TO SPACE	79	BOITE RANG. 15 DISD. 3"1/2 ESC BDITE RANG. 20 DISD. 3"1/2 COMP	.40
IIGEL MANSELL CD 32	VROOM MULTI-PLAYER F1	MONKEY ISLAND	320	VIDEO CUBE	.149	BOITE RANG, 40 DISO, 3"1/2	.38
VERKIT & LUNAR C CD 32	CANTONA STRIKER270 EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3260	MYST NF	410	WORLD OF EOUCATION CULTURE EOUCATION EN VIOED MPE	79	BOITE RANG. 50 OISO. 3"1/2	.40
REMIERE CD 32	FIFA SDCCER VF	NASCAR RACING	279	D DAY THE DEFICIAL STORY	.260	80ITE RANG. 110 DISO. 3"1/2 TIRDIR 1	115
ROJECT X & F 17 CD 321B0 YDER CUP CO 32210	GOAL	NHL HOCKEY 95		THE HISTORY DF AVIATION V1	.260	BDITE RANG. 14 CO ROM	38
EEK & DESTROY CO 32	SUPERSKI 3 VF	OCEANS BELOW NF	275	POUR ADULTES INTEROIT - 18 ANS CO	Χ	CASQUE HIFI STEREO SANS FIL INFRARQUGE 3	379
ENSIBLE SDCCER 92/93 CD 32	THE CARL LEWIS CHALLENGE265 WINTER DLYMPICS255	OSCAR NF	225	101 SEX POSITION VOL. 1 DU VOL 2 ADULT CD SAMPLER		POIG. JOYSTICK OUICKFIRE/RDCKFIRE POIG. OMNI. INTRUDER 5	255
TRIKER CD 321B5	PC - STRATEGIE	OUTPOST PGA TOUR GOLF 3D PINBALL OREAMS OELUXE	325	AMERICAN GIRLS OU VOL 2	.205	PDIGNEE JDYPAD (PADDLE) EAGLE	.85
OTAL CARNAGE CD 32	BATTLE BUGS VF	PINBALL OREAMS OELUXE	235	ASIAN PALATE	.199	VOLANT AVIATION FIGHTER	149
IFO CD 32	BREAK THRU	POWER DRIVE	199	BLINO SPOT	.149	CARTE KDRG WAVE (UPGRADE)	895
OOL CD 32	8RIDGE CHAMP. WITH 0. SHARIF VF310 CHESS MANIAC280	PRIVATEERPROTOSTAR	260	BLDNDE JUSTICE	.159	CARTE SOUNO BLASTER PRO VALUE 3 CARTE SB 16 VALUE	
DOC 11 0D 02	COLONIZATION VF	RISE OF THE ROSOTS NF	335	CALIFDRNIA XXX VERS	.220	CARTE SB 16 MULTI CD	050
PC - DIVERTISSEMENT	D DAY 6 JUIN 1944 VF	SAM & MAX VF INTEGRALE	339	CAMP DOUBLE	.240	CARTE SB 16 ASP MULTI CO	500
IGHT BALL DELUXE265	GREAT NAVAL 8ATTLES II NF	SHUTTLE NF	370	COL. PRIVEE VDL. 2	.175	CARTE SB 16 AWE 32	200
ATMAN NF165 INBALL CRYSTAL CALIBUM265	KASPAROV'S GAM8IT	SIM CITY 2000	325	COL. PRIVEE VOL. 1 COL. PRIVEE VDL. 2 COL. PRIVEE VOL. 3 CREME DE LA CREME	.140	CARTE MASTER BOOMER S. AV. 2 HP 3	
INBALL DREAMS 2 Dala disk 1	RAVENLDFT VF	SPIRIT OF EXCALIBUR	300	CROWSERRY	.139	CARTE REELMAGIC FULL MPEG3 5 CARTE REELMAGIC LITE MPEG2 3	
PC - ACTION AVENTURE ANNON FODDER II	RAVENLDFT VF	STAR CRUSADER NF	270	CROW8ERRY	.270	LECT. CO ROM DV INT. PANA. + INTER 9	995
ORRIDOR 7 NF	STARLORD VF	STARLORD	360	DIRTY TALK 1		PUISSANCE 16	
/GENERATION (Windows) NF140	SYNDICATE VF270	SYNDICATE PLUS VF	385	DYNASTIC 8ACKYARO FLOWERS			

Règlement par chèque, mandal postal ou C.8. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port jeu : France Colissimo 48 h 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

□ Je joins un chèque □ Je joins un mandat postal □ Je pale par C.B. □ Eurochèque (Ajoutez 30 FF)

Nom/Prénom Adresse Adresse Date d'expiration

Désignation

et je compléte les lignes ci-dessous : Ville

Réalisation Press' Communication (1) 30 15 09 50 - Prix Modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique.

Total TTC

СР

Signature obligatoire

UDÉOTEST

Shock Wave Operation JumpGate

Et c'est reparti

Le premier scenari disk sur 3DO! Si vous possédez déjà ShockWave, alors Operation JumpGate est fait pour vous. De nouvelles armes, de nouveaux ennemis et des décors superbes. Mais le moteur du jeu reste le même.



LORD CASQUE NOIR

n 2019, la terre subit l'une des plus grosses vagues d'attaques extraterrestre de tous les temps (NDLR: je m'en souviens très bien). Les villes sont entièrement détruites et seule la station orbitale Omaha et ses chasseurs F-177 ont échappé au massacre. En tant que chef du complexe spatial, le haut-commandement vous confie l'organisation des représailles. Tranquillement installé devant votre téléviseur, la manette à la main, vous parvenez enfin à repousser l'envahisseur après une bonne dizaine d'heures de combat. Depuis, plus rien ! Vous vous tournez les pouces en attendant la suite du programme. Eh bien chers amis, la voilà ! Operation Jump-Gate débute en 2026, au moment même où l'ennemi s'apprête à attaquer de nouveau le système solaire. Vous pouvez rallumer votre téléviseur, on ne va pas tarder à avoir besoin de vous.

Scénari CD oblige, vous devez impérati-

vement avoir acheté ShockWave si vous désirez jouer à JumpGate. Pour cela, le soft vous demande de placer votre justificatif d'achat devant l'écran afin qu'il puisse vérifier que vous n'êtes pas hors la loi. Euh non, en fait, la présence d'une sauvegarde du jeu précédent suffira. À l'instar de celui-ci, la présentation est à tomber par terre avec de l'image de synthèse de haut niveau. Pour ce qui est du jeu luimême, vous aurez droit à de nouvelles armes, cinq nouvelles missions, de magnifiques décors et des ennemis originaux. En contrepartie, le moteur d'animation reste identique, tout comme le son, d'excellente qualité d'ailleurs. Si vous aviez aimé ShockWave, c'est donc le moment de vous remuer les doigts, la terre compte sur vous. Attention, car il reste dans l'ensemble plus difficile que le premier! EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (16) 72.17.07.83 • NOTICE VF, I joueur, ShockWave testé dans Joy n° 52.







n scénari disk qui n'apporte rien de plus sur le plan technique, mais n'en demeure pas moins d'excellente qualité.





Casse-tête de mort

LORD CASQUE NOIR

es règles de Das Labyrinth der Meister (traduisez vous-même) s'inspirent à la fois d'un jeu de réflexion et d'un jeu de rôles. Sans entrer dans le détail, vous voyez s'inscrire un labyrinthe sur votre écran dans lequel se trouvent plusieurs coffres ainsi que les autres joueurs. En ajoutant une pièce dans une rangée, vous décalez cette dernière et modifiez du coup le tracé du dédale. Lorsque c'est chose faite, vous devez le mémoriser afin de pouvoir entrer à l'intérieur (en 3D) et vous y diriger. Le premier qui trouve le nombre de coffres indiqué en début de partie a gagné. Cela peut paraitre simple, mais il n'en est rien. Labyrinth bidule demande une bonne dose de concentration. Cela tombe bien, car pour ce qui est de réfléchir, vous en aurez le temps. Les interécrans sont longs et les animations ne peuvent être interrompues. À moins que vous ne soyez un accro du jeu de société (genre famille nombreuse), Labyrinthe trucmuche risque très vite de vous ennuyer.

es adaptations de jeux de société très attrayantes. Celle-ci n'échappe pas à la règle, même si le principe en est sympathique.

TECHNIQUE 40 INTERET 60

EDITEUR : Philips • TÉLÉPHONE : (1) 47.28.51.00 • NOTICE VF, I à 4 joueurs, Cartouche FMV obligatoire



CE MOIS-CI, JUKEBOX VOUS OFFRE LE DERNIER JEU POUR PC DES CREATEURS DE DOOM



Les créateurs de DOOM, ld Software, nous présentent leur seconde création : HERETIC (sur deux disquettes HD).
Vous vous retrouvez ici au Moyen-Age avec tout ce que cela peut comporter d'étrange et de mystérieux. Des potions vous permettent de vous envoler ou de transformer votre adversaire en ... poulet !!! Bref un scénario à vous couper le souffle.
Id Software ne dément pas son titre de meilleur éditeur du moment.

Pour recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, votre Shareware Heretic, sur disquettes 3"1/2, composez le :

3617 JUKEBOX



*: Uniquement le coût de lo consultotion du service (5,48 F.TIC/mn). Envoi en Fronce métropolitoine uniquement. Le Shorewore n'est pos un logiciel grotuit.
Son outeur vous permet de l'utiliser grotuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Heretic est une morque d'Id Softwore.

Novastorm

3DO

Mention passable

Lorsqu'un beau jeu PC débarque sur 3DO, le résultat n'est pas toujours à la hauteur. Non seulement Novastorm n'exploite pas la machine mais en plus le joueur aguerri en viendra facilement à bout.







i_

Des paysages réussis De nombreuses séquences vidéo



Si certains dégradés auraient pu être évités, il ne subsiste pas moins un superbe graphisme.

GORD HADOUR EO

'An 2129 n'est pas à notre avantage. L'ordinateur de contrôle des forces armées du système Bator se rebelle contre notre race, anéantissant tout ce qu'il y a à anéantir. La seule solution envisageable est la míse hors service de ce complexe pour le moins... euh... complexe, dans les plus brefs délais. Une fois n'est pas coutume, c'est à vous que l'on confie la délicate mission... euh... concombre, Avouez que vous ne vous y attendiez pas quand même (le coup du concombre). À bord du dernier, et a fortiori du plus puissant des chasseurs, vous allez devoir parcourir les cinq planètes du système pour y ratisser la totalité des ramifications du Scarab X, soit pas moins de 18 niveaux. C'est pas mal, certes, mais le jeu est si facile que je suis parvenu au

dixième stage dès la première partie. Pour un joueur très entraîné, il ne faut guère compter plus d'une demi-journée pour en venir à bout.

Les décors précalculés directement lus à partir du CD n'ont visiblement pas été retravaillés depuis la version PC. Les auteurs ont bien ajouté des bruitages stéréo et quelques effets vidéo, comme les explosions translucides ou les effets plasma des armes spéciales, mais est-ce suffisant? Même si la maniabilité du vaisseau ne souffre pas de défauts majeurs, comparativement à un jeu comme Total Eclipse, c'est un peu léger. Malgré quelques atouts comme de superbes séquences vidéo, il faut se rendre à l'évidence : Novastorm n'est pas le jeu du siècle et la 3DO est capable de faire largement mieux.



EDITEUR: Psygnosis
(1) 46.43.93.10 •
NOTICE : VO, •
NOMBRE DE JOUEUR :
I joueur • DISPO
SUR : PC CD • TESTE
DANS : Joy n° 55.

n jeu moyen qui n'exploite pas beaucoup la machine et qui demenre trop facile.

TECHNIQUE 60 INTERET 60

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT





Crime Patro

3DO

Beurk!

Nord Lasque Coir

ans la lignée (de mire ?) de Mad Dog Mc Cree, Crime Patrol s'appuie sur les exploits des policiers d'outre-Atlantique. Entièrement basé sur les réflexes, ce jeu nécessite que vous placiez un curseur sur des gangsters qui ramènent leur fraise dans un film vidéo tout en évitant les otages innocents. De la rapidité de réaction dépendent vos chances de survie. Adapté d'un jeu d'arcade en vidéo laser, à l'instar de son prédécesseur, Crime Patrol prend une toute autre dimension dès lors que l'on y joue avec le pistolet. En effet, le joypad ne permet pas vraiment d'atteindre la précision escomptée, et par là même rend le jeu injouable. De plus, la vidéo n'est pas de très bonne qualité. À moins de vouloir à tout prix amortir l'achat de son GameGun, Crime Patrol est un soft à éviter.

EDITEUR: American Laser Games • NOTICE : VO • NOMBRE DE JOUEURS : 1/2 joueurs • PRÉVU SUR : CD 32 /CD-1 FMV



L'ambiance du film. Le son. L'intérêt. Injouable sans GameGun.

omplètement injouable avec le joypad, Crime Patrol ne présente qu'un faible intérêt, même avec le pistolet.

TECHNIQUE SO INTE



UDÉOTEST

Supreme Warrior

300

Relax baby, be cool

Même si la philosophie Zen est asiatique, il arrive que l'on oublie ses principes pour rentrer dans les combats les plus fratricides. Ce n'est certainement pas, avec un nom pareil vous vous en doutez, de la partie des négociations qu'il va falloir vous occuper. Êtres chétifs, s'abstenir.



Le nombre de séquences vidéos est stupéfiant. Visuellement, c'est rigolo

La prise en main ne se fait pas sans mal.





on a vraiment l'impression d'assister à une

séquence vidéo qui défile d'une seule traite.

Léo de Urlevan

'action se déroule en Chine et met en scène deux bandes rivales dont le seul but est de s'affronter afin de récupérer la moitié d'un masque magique que possède l'autre. Vous incarnez les bons et vos ennemis sont les méchants; enfin tout est relatif. Non, c'est vrai vous êtes les bons car vos ennemis ont des sales gueules. C'est à cela que l'on reconnaît les bons et les méchants. Tous les combats sont en vidéos (le jeu tient sur deux CD)! Vous voyez votre adversaire de face et lorsque vous appuyez sur votre manette pour donner un coup, vos membres se mettent en action, si je puis m'exprimer ainsi; vos jambes atteignent l'adversaire à la tête, au plexus solaire etc... Avec vos bras, vous pourrez latter... à tour de bras donc. Lorsque vous infligez des coups à votre adversaire, vos membres sont affichės au dessus de la séquence vidéo mais ne font pas surimpression grossière comme le faisait Cyclemania dans un tout autre genre si l'on considère l'ensemble moto/décor. En outre.

Les programmeurs ont en fait utilisé quelques petites astuces pour ne pas perdre en jouabilité. Il est clair que pour un ennemi (il y en a 12 en tout), il y a au moins une cinquantaine de fichiers vidéos. Malheureusement, si on les passe les unes après les autres, ça ne doit pas toujours coller pour faire fluide. Considérons aussi que dans un jeu de combat, on veut de la baston; les coups portés par vous ou votre ennemi ont aussi une répercussion sur ce que l'on voit à l'écran. Exemple : si votre ennemi vous envoie un grand coup de poing dans la gueule avec élan, il y a de grandes chances pour que vous ne restiez pas droit comme un l et que vous fassiez un virage un 90° illico presto. Le programme en profite alors pour charger une autre séquence sans que vous voyez le moindre ralentisement. Bien joué. Le nombre de coup est d'ailleurs impressionnant : 14 que l'on peut utiliser en combinaison et d'autre part vous pouvez lancer 9 sorts pour handicaper votre ennemi. Méfiez-vous car ils sont redoutables : ils combinent sans arrêt et lorsqu'ils prennent trop de coups, ils s'énervent. Il est très difficile de les battre car les parades ou les attaque que vous devrez effectuer sont à la seconde près. Les combats sont, reconnaissons-le, très réalistes et chose surprenante, ils font rire! Le seul problème reste malheureusement le manque de beauté des

EDITEUR : Digital Pictures . NOMBRE DE JOUEUR : !

séquences vidéos. Dommage



Pataank

3DO

J'ai les boules!

Léo de Urlevan

i l'idée de jouer au flipper en ne dirigeant non pas les flips mais la boule était originale, la réalisation est une catastrophe. C'est un cafouillis monstrueux qui nous est proposé à l'écran, on ne comprend rien tellement cela va vite et les flippers sont vraiment d'un goût plus que douteux. Comment se fait-il que l'on puisse sortir un jeu pareil? On réussit à battre le record en appuyant sur tous les boutons ! On peut faire effectuer à la boule un certain nombre de mouvements : la faire tourner de 90° à gauche ou à droite, lui donner une impulsion qui lui permettra de remonter vers le haut ou encore de secouer le flip. Le but reste le même que dans un flip traditionnel : il ne faut pas que les boules aillent dans le trou, car au bout de cinq tentatives, vous avez perdu. Si la réalisation avait été de bonne qualité, ça aurait pu faire un bon jeu, mais c'est tellement lamentable que l'on ne voit même plus où est l'idée initiale qui était pourtant assez bien trouvée.

EDITEUR : PF Magic . NOTICE : Anglais



Animations rapides, très rapides ...

... trop rapides,

éviter comme la peste, sauf si vous adorez acheter un jeu, faire une seule partie puis coller la boîte au plafond pour décorer votre appart.

TECHNIQUE 40 INTERET 40







CHILL

 CD_{-1}

ME APPRENTICE

1) Ce qu'il faut faire pour vaincre le boss du l'er niveau. Comme vous pouvez le constater, la bibliothèque où se trouve le chevalier est composée de trois étages. Il faut monter sur le premier étage (tout en restant le plus à gauche possible), et tirer sans s'arrêter. Le seul hic, c'est qu'un livre se jette sur vous de temps en temps. Il faut juste descendre de l'étage et vous mettre le plus à gauche possible.

2) Pour valocre le deuxième boss, il faut monter directement en haut à gauche de l'écran et tirer dix fois sur la première tentacule. Faites de même pour la tentacule qui se situe en haut à droite. Ensuite administrez dix nouveaux coups de langue à la tentacule qui se trouve en bas à droite. Faites de même pour la tentacule qui se trouve en bas à gauche. La difficulté de ce challenge est d'éviter les arrêtes de poissons que vous envoie le crabe. Pour ne pas qu'elles vous touchent, allez le plus en haut à gauche ou bien le plus en haut à droite et vous ne craindrez rien.

3) Pour vaincre le boss du niveau 3, rien de plus simple. Dès le début, monter tout en haut à gauche de l'écran. Puis, dès que le chat sort sa tête du trou, sauter quatre fois dessus et rejoindre la plate-forme d'en

haut à droite. Sauter à nouveau sur la tête du chat pour regagner la plate-forme de gauche et ainsi de suite. L'important, pour ce niveau est d'être sur la bonne plate-forme au moment où les bombes à jambes explosent. Pour cela il faut être sur la plate-forme de gauche lorsque les bombes

4) Pour vaincre le boss du quatrième niveau, c'est super fastoche. Comme vous pouvez le voir, le morse géant occu-

pe toute la partie droite de l'écran, quant à la partie gauche elle est composée de trois plate- formes ainsi que d'une corniche très utile. Il faut monter sur la plus haute plate-forme dès le début et tirer sur le morse. De temps en temps il vous balance une énorme boule de neige. Pour l'éviter, il faut sauter sur la corniche qui se situe en haut à gauche. Il faut également éviter les stalactites qui tombent. Là pas de secret, il faut aller à gauche lorsqu'elles tombent à droite et vice versa.

sont à droite et vice versa.

- Dans le niveau 3-stage 2, se trouve une pièce fermée dans laquelle il y a deux sacs d'or ainsi qu'un ange protecteur. Pour y accéder, une fois que vous êtes sur le toit de cette salle, il faut prendre l'ascenseur qui se trouve à gauche. Ce dernier vous conduit à une plate-forme qui se situe sous la salle. Placez-vous sous le carré jaune, vert et rouge et orientez votre joypad vers le haut, vous êtes alors aspiré dans la salle; il ne reste plus qu'a vous servir. - Dans le niveau 3-stage 3, se trouve une salle où il y a un sac de dix pièces d'or ainsi qu'une vie supplémentaire. Cette salle est gardée par deux ennemis. Il est absolument impossible d'accéder au trésor en passant par l'entrée. En fait, il faut aller au dessus de cette pièce et monter en haut de la quatrième colonne de pierre blanche (en partant de la gauche). Là, action-

pièce où il y a la vie supplémentaire et le sac d'or.

Philippe Attali

ner le joypad vers le bas. Vous êtes aspiré et vous vous retrouver dans la

DRAGON LORE

Quelques codes... Dans un fichier de sauvegarde (dragon.Sx), positionnez-vous sur le 3ème octet du secteur relatif 0 et remplacez quelques octets (un peu plus d'une dizaine possibles) pour avoir les objets.

PC-CD

01 : bouclier en bois 02 : un bâton

03 : une corde 04 : une armure de cuir

05 : une épée courbée 06 : une gourde 07 : du souffre 08 : un silex

09 : une boule de lave 0A : une petite épée 0B : un fléau d'arme 0C : un fléau à 3 boules

0D : une hache à deux mains 0E : la masse de la lune 0F : la masse du soleil 10 : un marteau de guerre

11 : la masse de Neptune 12 : une vieille clé

13 : la clé des catacombes 14 : un os

15 ; un bal 15 : des fleurs rouges

Il en reste encore bien d'autres, à vous de les découvrir...
Pierre Borello

QUARANTINE «HELL ON ROAD»

Pour profiter du côté aventure de ce jeu en oubliant la survie, patchez donc vos sauvegardes...

Secteur 0	deplacement	valeur
	43 ### VIE ###	007D
	53 fire belsher	01
	57 cartouches napalm	FF (FF) ou plutôt moins
	121 nbre de nitros	FF (FF) ou plutôt moins
	69 lanceur widowmaker	01
	69 lanceur de backjack	03
	73 nbre de mines	FF (FF) ou plutôt moins
1	61 lance missiles	01
DE	65 nbre de reaper	FF (FF) ou plutôt moins
PC	97 scie circulaire	01
- 4	81 units trasher	FF (FF) ou plutôt moins
	85 mitrailleuse	01
- constitution	85 mitrailleuse + UZI	02
	89 bullets	FF (FF) ou plutôt moins
	45 punisher	01
	49 shells punish	FF (FF) ou plutôt moins
	109 armure d'acier	01
	113 steel armure	FF (FF) ou plutôt moins
secteur 12	déplacement	
	407 \$\$\$ MONEY \$\$\$	007D (\$32000)

Le jeu prendra en compte les modifications apportées après un arrêt à un stand WEAPON KING. Si vous avez déjà toutes les armes, achetez des mines Backjack ou Widowmaker suivant celles que vous avez déjà. En sortant vous aurez tout ce qu'il vous faut pour réduire à néant la concurrence et ces piétons malins qui vous canardent... Pour toutes les modifications, il y a de grandes chances qu'il y ait des dégradations de l'image (en particulier les cadrans du tableau de bord) mais cela n'a pas d'incidence sur le jeu. Il vaut mieux mettre peu d'argent sinon après quelques clients la somme que vous trimballez est négative (\$32767 + \$1 = \$-32767 si vous voyez ce que je veux dire...). Donc mieux vaut ne prendre que \$20000 (soit 204E au lieu de 007D) ou moins si on patche pour avoir aussi les armes (on n'aura donc pas à les acheter). Pour les munitions 4096 unités devraient suffire avant la sauvegarde suivante, tapez donc 0010 au lieu du mythique FFFF.

Password du 1° niveau : «Omnicorp is all knowing» Ce DOOM-CAB est à vous les amis.

Benoît Jouzier

THEME PARK

Voici un super «cheat mode»: Entrez «HORZA», comme surnom. Pendant le jeu, appuyez sur:

- Alt Z pour obtenir toutes les attractions
- Ctrl Z pour avoir toutes les boutiques et les attractions secondaires
- Shift Z pour les éléments de décor
- Ctrl C pour obtenir de l'argent.



Olivier CORNU

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

NOVASTORM

PC-CD

Saviez-vous que Novastorm comportait un Niveau Secret ? NON! ?! ?!! Si vous découvrez ce niveau secret et que vous manœuvrez adroitement dans les fosses de curage, vous devrez combattre les Tomates Tueuses jusqu'à la fin du jeu! Ah, j'allais oublier! Pour accéder à ce niveau, tapez TOMA-TOES (sur clavier QUERTY) ou TO ? QTOES (sur clavier AZERTY) au début du niveau I.

Psygnosis

3D0

DEMOLITION MAN

Tous les niveaux du jeu :

Level 2 : ZR7N125#C

Level 3: JRTNH3HW6

Level 4 : 217NC3H2N

Level 5: 2J7NH#QPB

Level 6: HKPNHX2TM

Level 7: L4PNH2ORN

Level 8: 2ZZ6H2BG4 Level 9: BIYXH2B5B

Level 10: WM9NH2Z#2 Level 11: H55CH2BWD

Level 12: #85NH2G2V

Level 13: D5Y6H2KPB

Levei 14: K8#GH2KTM Level 15: JL7DW2KB8

Levei 16: O5XF12KKK

Pascal Cristinelli

X-WING COLLECTOR

Pour faciliter grandement les missions, voici le moyen de n'avoir que des pilotes spécialistes pour vous accompagner. Sous DOS, ouvrir le répertoire d'installation, normalement : PC-CD C:\XWINGCD et tapez : COPY TOPACES.PLT NOMI.PLT

COPY TOPACES.PLT NOM2.PLT etc...

Prévoyez ainsi une dizaine de coéquipiers (vous pouvez remplacer NOMI, NOM2,... par les noms de votre choix : Luke, Han, Chewbaca, sans espace ni signe de ponctuation, et dans la limite de huit caractères, suivis de l'extension.PLT). Ensuite vous pouvez lancer le jeu. Pour la mission, après la salle de briefing utilisez la liste des pilotes pour assigner chacun de vos «champions» à un Starfighter : vous cliquez sur le vaisseau puis sur le nom du coèquipier. Ainsi, certaines missions peuvent être un succés même si vous n'abattez aucun vaisseau impérial de votre main. De plus, vos coéquipiers détruisent vite et bien les cibles que vous leur désignez et vous couvrent efficacement. Et que la Force soit avec vous!

TRANSPORT TYCOON

Lorsque un véhicule est vieux, faites-le rentrer au hangar et continuez à jouer. Une fois le véhicule arrivé au hangar, jetez-le à la poubelle et rachetez-en un autre du même modéle. Les destinations du nouveau véhicule seront celles de l'ancien (c'est plus rapide que d'indiquer à nouveau les anciennes destinations). Pour bien commencer, reliez d'abord un maximum de villes par des bus et par des fourgons postaux. Empruntez de l'argent s'il ie faut ! (pas trop). Ensuite, quand les bénéfices augmentent, reliez toutes les entreprises entre elles par des

trains (n'oubliez pas vos dettes!!!). Donnez la priorité aux subventions : ceiles-ci sont souvent très intéressantes.

Ricci

U.F.O

CD32

D'abord sauvegarder le jeu car ce truc peut faire un reset à la console. Ceci fait aller à la «base», ensuite à «Information sur la base». En haut vous verrez les 3 icônes qui représentent vos 3 bases possibles. Cliquer à droite du 3éme, le vide sera sélectionne (il y a 4 bases secrétes). Aprés, une des 4 bases sélectionnée, aller dans transfert : tous les objets, aliens, avions... tout sera possible. Attention : le jeu fera peut-être reset au moment

ou vous verrez les bâtiments de la base secréte. Pour utiliser tous les objets en stock transférer les objets des bases secrétes dans vos vraies bases.

Thierry Saleur

WARCRAFT

Voici les numéros d'octet pour l'or : octets 1562 et 1563 auxquels vous pourrez affecter une valeur de FF FF qui vous donnera 65635 golds. De même pour le bois ce sont les octets 1542 et 1543 avec une valeur de FF 09 donnent 2559 bois qui vous mettent à l'abri du besoin.

PC-CD

Yann et Mikaël Kerdraon

FIFA SOCCER

Voici quelques codes. Appuyer sur «pause» en cours de jeu puis faites :

CRABBRLABABBR - hot potato mode:

LACRBALL - laser ball mode :

- giant player mode : **BABARBABBAR** LABARRACCA - crazy bounce mode :

- big ball mode : **BCBALLABALL**

- metallic men mode : **BARCLBABBA**

RALBACLABA - beef cake mode : CARCABRABBL - radical curve mode:

- brute mode: RABBACLLBACL

Les boutons L et R sont les boutons shifts (en haut de la manette).

Christophe Defremont

300

MAGIC CARPET



Pour avoir tout les sorts, éditer la sauvegarde (exemple carpet 00.gam)

en hexadécimal et au secteur I, décalages 104 à 127. Remplacer les valeurs par 01.

Frédéric Wisson

Nicostar, pilote rebelle.



ENVOYEZ-NOUS VOS MEILLEURS TRUCS ET ASTUCES, VOUS GAGNEREZ 300 F PAR SOLUCE PUBLIÉE, ET 50 F PAR ASTUCES (CODE DE NIVEAUX, PATCHES, MOTS DE PASSE, TOUCHES SECRÉTES, ETC.). ENVOYEZ LE TOUT A JOYSTICK, "JEUX CRACK", 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

VROOM

Quand vous êtes au stand appuyer sur T et vous aurez des pneus neufs et avec G, vous aurez le plein d'essence.



Frédéric Chalon

PC

ULTIMA UNDERWORLD 2

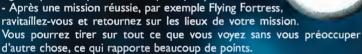
En utilisant les runes «Vas, Jux et Maní», on obtient un sort super puissant qui détruit pratiquement tout.

Florent Coupeau

MAC

HELLCATS

- Pour ne jamais se faire toucher, il suffit de voler en dessous de 200 pieds, les avions japonais ne peuvent en effet pas descendre plus bas.
- Pour ne pas perdre de temps et dépenser inutilement des munitions sur un avion qui est touché mais qui continue à voler, appuyez sur «E» pour avoir la vue de l'ennemi le plus proche (en l'occurrence celui que vous pensez avoir touché) et écoutez le son de son moteur. S'il s'arrête par intermittences, vous pouvez le laisser tomber car cela signifie qu'il finira par s'écraser après quelques minutes.



- Si vous avez fini votre mission mais vous avez des chasseurs japs aux trousses, plongez au ras du sol (- de 200 pieds) et entraînez-les vers la base américaine la plus proche (pas un porte-avions, ils le couleraient), puis laissez-les se faire toucher par votre D.C.A. Atterrissez pendant ce temps là, vous pourrez ensuite les abattre sans vous fatiguer et sans danger, récoltant du même coup les points de leur destruction.

Etienne Pilorget

BETRAYAL AT KRONDOR

PC

Pour avoir tous les objets nécessaires à un chapitre spécial, allez sur la carte pour vous voir du haut et tenez pendant quelques secondes les trois boutons [Alt] + [Shift de droite] + [~]. Il vous apparaîtra un coffre et vous devrez l'ouvrir à l'aide d'une des combinaisons suivantes :

- CHAPITRE 1 : 6478 - CHAPITRE 2 : 9216

Anthony Grenier

FORMULA ONE GRAND PRIX

Pour modifier les résultats des courses, éditez votre sauvegarde. Le résultat de chaque course (c'est-à-dire la place finale du pilote) est codé sur un octet. La valeur 00 correspond à un abandon. Pour le pilote n°1: Le résultat de la lère course est codé au secteur relatif I, déplacement 316. A l'octet suivant se trouve le résultat de la 2ème course. Il en est ainsi jusqu'à la 16ème course. A partir du secteur relatif I, déplacement 332 se trouve les résultats du 2ème pilote avec la même structure. 16 octets plus loin se trouvent les résultats du 3ème pilote, 32 octets plus loin ceux du 4ème pilote... Attention : veillez à ce que chaque place corresponde à un et un seul pilote!

Fabien Morandeau

ALONE IN THE DARK 2

Voici un moyen infaillible (à 100 % chez les monstres possédant des armes à feu) pour conserver TOUTES vos munitions et surtout, tous vos points de vie : il s'agit d'abord de se retrou-PC ver tête-à-tête avec un monstre qui vous poursuit. Pour cela, vous pouvez soit l'attendre au tournant (sans jeu de mots) derrière une haie du labyrinthe ou une porte dans Hell's Kitchen (très utile avec les malades de la gâchette dans la pièce voisine de la cuisine), soit vous positionner juste devant le seuil d'une pièce communicante (en effet, la plupart des monstres ne font pas de cartons d'une pièce à l'autre), ou encore foncer sur lui (efficace avec le cow-boy aux deux flingues du premier étage). Lorsque vous êtes contre sa poitrine et que vous pouvez sentir son haleine fétide, laissez-le sans crainte vous tirer dessus; ou plutôt DERRIÈRE vous, car son «allonge» trop grande fait que le canon de son arme se trouve dans votre dos... Vous pouvez alors à loisir l'éliminer à coups de boule ou de battoir (mon arme préférée : rapide et puissante. Je suis très sérieux), en restant toujours bien contre lui. Un autre conseil : arrangez-vous autant que possible pour que les morts-vivants soient en file indienne devant vous ; ils vous viseront tous, mais se tireront l'un sur l'autre, faisant le travail à votre place.

Yann Leclerc

ALADDIN

Lorsque vous arrivez dans le deuxième niveau, celui du désert, avancez jusqu'au premier arbre puis revenez sur vos pas, vous découvrirez une vie, plus 4 pommes. Continuez et à un moment, vous verrez un fil à linge sur lequel est étendu un chapeau avec les oreilles de Mickey. Placez votre personnage de tel façon que sa tête entre dans le chapeau. A ce moment là, une vie apparaîtra.

Al200

Francis Sponcet

CANNON FODDER (PC)



Pour détruire les chars et les tourelles ennemies quand vous possédez un hélicoptère «non armé» et un char. Diviser l'équipe en deux ; une dans l'hélicoptère, qui va occuper les ennemis, avec l'autre prenez les chars et allez les détruire (pendant que les tourelles et les chars tirent sur l'hélico.). Travail facile, en équipe et sans bayures !

John Bout

A1200

SUPER STARDUST

Voici les codes des 5 niveaux de Super Stardust :

Niveau 2 : BFSUAAAAEYJ Niveau 3 : CFSUUAAAEMS Niveau 4 : DISUVTASGXH Niveau 5 : EESTTXQTGRB

Quelques astuces :

- Il est très intéressant de faire les 2 missions spéciales aux niveaux 3 et 5; en effet, dans chaque mission se trouvent 3 vies facilement trouvables.
- Si l'énergie du vaisseau est au maximum, et si une option «énergie supplémentaire» (sous forme d'un cœur) apparaît dans l'écran, ne pas prendre l'option, mais attendre quelques secondes : l'option se transformera en «bombe» qui détruit tous les ennemis présents.
- La meilleure arme est l'arme «plasma». Dès que l'arme est découverte, l'utiliser car elle est très rapide et puissantes (+ que le «flammer»). La 5ème arme ne vaut rien.
- Certains vaisseaux ennemis doivent être évités (il ne sert à rien de les détruire) : Bomber, Stellar blades.

Jacques Aiassa

BOB'S BAD DAY

AMIGA

Voici les 61 derniers codes de niveaux :

Niveau Code Niveau Code Niveau Code

39 QDPIIWOJ 55 MEALLVOM 71 IDPPNWOO 87 EEA5QVOR

40 OEAIIVNI 56 MFFMLUNM 72 IEAPNVNO 88 EFF5QUNR

57 LDPMLWQM 73 HCKPOXQP 41 PCKJIXQJ 89 DDPSQWQR

42 PDPJIWPJ 58 LEAMLVPM 74 HDPPOWPP 90 DEASQVPR

43 PDPJJWÓK 44 PEAJJVNK 59 LEAMLVOM 75 HDPPOWOP 91 DEATRVOS

60 LFFMLUNM 76 HEAQOVNP 92 DFFTRUNS

45 ODPJJWQK 61 KEANMVQN 77 GDPQOWQP 93 CEATRVQS 46 OEAKJVPK 62 KFFNMUPN 78 GEAQOVPP 94 CFFTRUPS 47 OEAKJVOK 63 KFFNMUON 79 GEAQPVOQ 95 CFFTRUOS

48 OFFKJUNK 64 KGKNMTNN 80 GFFQPUNQ 96 CGKURTN5 49 NCKKKXQL 65 JBFNMYQN 81 FCKRPXQQ 97 BCKU5XQI

50 NDPKKWPL 66 JCKOMXPN 82 FDPRPWPQ 98 BDPUSWPT

51 NDPLKWOL 67 JCKONXOO 83 FDPRPWOQ 52 NEALKYNL 68 JDPONWNO 84 FEARPVNQ 99 BDPU5WOT

53 MDPLKWQL 69 ÍCKONXQO 85 EDPRQWQR

54 MEALKVPL 70 IDPONWPO 86 EEA5QVPR

Mathieu Cruiziat

BODY BLOWS

Code pour GAME WIZARD. Crédits infinis: 1000: F618

Yves Le Signor



BUDOKAN

Voici la liste des meilleures disciplines pour les différents matchs du tournois:

- match I : karaté

- match 3 : bo

- match 5 : bo

- match 7 : kendo

- match 9 : kendo

- match II : bo

- match 2 : karaté ou bo - match 4: nunchaku

- match 6 : karatė ou nunchaku

- match 8 : nunchaku - match 10 : kendo

- match 12 : votre discipline préférée

Le crackeur fou.



STREET FIGHTER 2

Code pour GAME WIZARD. Crédits : 1000 :30CE

Yves Le Signor

OSCAR

Avec le GAME WIZARD, essayez ces adresses pour les vies, l'énergie,

les pattes de lapins et les oscars. 8000: 7A64 8000: 7A62

8000:7A66 8000: 7A68

Anthony Grenier

AM ST PC

129

POURPO

SANS MAROUE

PRIX-FFrs

3.	AM	ST	PC	
1949 PACIFIC AIR WAR		-	279	
A320 ACRBUS (EUROPA)			279	VF
A 320 ATREUS (USA)	229	219	229	
ADAD ACTION WILDOW			179	
ADAD - PORCOSTANCE TRILOGY ADAD - PORCOSTER REALAS TRILOGY ADAD - TRIPLE TRILOGY			199	
ADAD - FORGOTTEX REALMS TRELOGY			199	
ADID - TRIPLE TRILOGY CDROM			299	
AIRBUCKS	129		199	VF
ALTRUCES ALADBIN ALIEN OLYMPICS ASSO/CD32 ALIEN OLYMPICS ASSO/CD32 ALL TERRAIN RACER ASSO/A 1200/CD22 AMAZON QUIEN	199		229	NE
ALIEN OLYMPICS A500/CD32	199		199	
ALIEN OLYMPICS CDROM		-	229	- 10
ALL TERRAIN RACER A500/A 1200/CD22	199			
AMAZON QUEEN	199		229 189	
ARCADE POOL/OVERDRIVE CDROM			199	
ARENA-THE ELDER SCROULS 9 5" /CDROM			279	
A TRAIN & CONSTRUCTION KIT.	129		1.59	
DANSHEE A1200/CD32	199			NF
BATTLE ISLE Z 99'/CDROM			279	
ALTERNAM ACCIA ASSAMI DISOCRETA AMPLION GORDA AMPLION GORDA AMPLION GORDANIO CONTROLLAR ACCIDE POLO VICTORIA CONTROLLAR ACCIDE POLO VICTORIA CONTROLLAR ACCIDENTA ACCI	020		229	
BENEATH A STEEL SKY GD3Z AUSST	229		249	
BEOODNET 297CDROM	199		223	100
BOOT BROWS/2015TO KOCKO A FYDIKIAF	139			MF
O LINION DODGETT	133	-	197	NF
CANNON FOODER	100	623	297	241
Character of the control of the cont	123		010	NT
CHANGE COUNTY OF THE PARTY OF T	223		649	3/12
CHENCHOLDS ASSISTED A DUNC DANGE IS	160	100	169	- 1
CANNONFODD DE 2 CANNONFODD DE 2 CANNONFODD DE 5 ESTILUS 6 CHAOS DICRE A 12 CHAMPIONENE MANAGER 31 CHAMPIONENE MANAGER 32 CHAMPIONENE MANAGER COMPENTAM A. 200 CHAMPIONENE MANAGER TILLA DATADISE	178	122		- 11
CHARLES MAKE THE PARTY OF THE P	199		122	
CHARGE FINGINE CHARGE FINGINE	196	129	:29 :28	
CHAOS ENGINE	140	194	219	- 11
CHAOS DICINE CD16	150		910	
CHAOS ENGINE CD39 CIVE/SATION 9.5"/WINDOWS	199 199 199		269	
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE	100		199	
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ARTS	100			
CLUS FOOTBALL - THE MANACER	220		929	ME
COHORYS	100	198	229	VF
COLONISATION - CIVILISATION 2.1.5"/CDRDM	199 229 199 229	430	222	42
COMBAT CLASSICS 3 3.9"/CDROM	279		111	
CYBERIA			229	
D DAY OUTSLOED			269 269 299 279	
	269		269	VF
DARK 9 CED 2 CDROM	229		29-9	
DAWN PATROL 9.5°/CDROM	229		279	
DAY OF THE TENTACLE.			169	
DAY OF THE TENTACLE CDROM			219	- 1
DAY OF TENT/INDY/SAM & MAX			349	1
DAY OF TENT/DOY ATLANTIS CDROM			299	
DAY OF THE TENTACLE. DAY OF THE TENTACLE. CDROM DAY OF THE TENTACLE. CDROM DAY OF TENT/DDY ATLANTS. CDROM DISCONT.			269	
DELTA V 9.5°/CDROM			279	
DESERT STRIKE	179		220	
DETROITAl 200 AUSS!	229		369	VF
DIGITAL DREAMWARE			149	
DELTA V			279	
DOGFIGHT CDROM AUSSI	129		129	
		-		

	AM	ST	PC	
MOOM		-	299	
DOOM 2			329	
DOOM 2 CHROM			349	
CDROM			179	
DOOM DATA DISK 1 OU 2 OU 9 OU 4 .			20	
			89 179	
DOOM DATA DISK 1 OU 2 OU 9 OU 4 . COROM DOOM UTILITIES + 900 CDROM DOOM WOLFDOOM, ALIENS A DALEKS			28	
NAC 4	190		12.6	NE
DOON UILTHES 100 DOON WOLFDOON, ALIESS IS DALESS UNCE 2 UN	107		968	are
TITE SERVICES TO STANKE STANKE STANKE	188	100	0.40	
STREET FUNDAL (CONSTRONT)	100	138	273	
THERE ACTION	133		667	
TENTO POLITICAL	100		213	357
TYP OF TUP BEHALDER LOUIS	199	-	100	565
14 C PER DEPENDENT SEPTEMBER	163		167	
IN PLEET DES ENDER 35 /CDROM			279	
IDDIFFEE EAGLS FT /LURUM	100		169	
TITA STEALINF ON THE REU 9 5 / CURUM	123		163	
IELDS OF GLORY ASSOCIATION CD32	622		259	
THE TALEBOAT TOWARD SOCKER	123		269	
DER THEOREGEN - STLLF 1 "WHILE GREEN STEER OR	199		5.65	
TE OF THE EMPLICET TO UT IN FLATE DEPENDENT 35"-CORROM IS STREE ELGIE 3 99"-CORROM IS STREE ELGIE 3 99"-CORROM ILLES OF GLORY AS SOM A 100-CORR ILLES OF GLORY AS SOM A 100-CORROM ILLES OF GLORY AS SOM A 100-CORROW ILLES OF GLORY AS SOM A 100-CORRO	193	-50	199	
MONT SIMULATOR #	229	223		VF
LIGHT SIM 2 GREAT BRITAIN SCENERY	269	269		
LIGHT SIM 2 HAWAII OU JAPAN SCENERY	139	159		
SIGHT SIM I WESTERN EUROPEAN TOUR .	199	199		
LIGHT SIMULATOR 9			299	
LIGHT SIM 5 PARIS OU NEW YORK			159	
LIGHT SIM S PARE OU NEW YORK LIGHT SIM S WASHINGTON, LIGHT SIM S SURVOL DES ILLS. OOTBALL GLORY ASO/ALEO OOTBALL GLORY CDROM	179		133	NF
LICHT SIM 5 SURVDL DES ILES			199	11
OOTBALL GLORY	179		199	
DOTEALL CLORY			229	
			129	
RONTLINES 15°/CDROM	229			
REAT NAVAL BATTLES	129		129 269	
FREAT NAVAL BATTLES 2 \$ 5"/CDROM			269 129	
ZINSHIP 2006 2.5"/CDROM			129	
IANDRALL 4			279 129	
JARPOON 9.5°/CDROM			129	
EIMDALL 2 A 1200/3 9 7/CD RO M	299			NF
IARPOON 9.5°/CDROM IEIMDALL 2 A 200/3.9°/CDROM INCH SEAS TRADER 9.5°/CDROM	299 229		269	
OKUM KA-50 (WENEWOLF)			269 299	
RUNTERS OF RALK CDROM			299	
NDIANA IONES FATE OF ATLANTS CORON			269	
NDIANA JONES FATE OF ATLANTS	199		169	
NDY CAR RACING			194	
NDY CARTRACE PACE			119 279	KF
EENO			279	
NORGO/CORON	199			
CNOCENT 2. CDROM	199		269	
NOCENT 2. CDROM NON ASSAULT 2.5"/CDROM			369 229	
FNGLE BOOK A1200	199			
INGLE BOOK A1200 ICK OFF 9 A1200/CDROM AUSSI	99		99 199	VF
ICK OFF LETBOPLEN CHILLINGE 2.5"/COROM	99 199		199	**
THE DEC 2 STROPERS OF \$11 PROFESSION AND ST	195		133	
INGS OFFST 1 OFF 2 OFF 4	109	129	19.6	NT.
AT 200°C DROM AUSSI DICK OFF 3 ITROPLAN CALLILINGE 25°C DROM DICK DFF 3 ITROPILAN CALLILINGE 25°C DROM DICK DFF 3 ITROPILAN CALLILINGE CDROM DICK QUEST 1 OU 2 OU 9 OU 4	130	144	146	616
www. Anmit u aires angliff			148	

	_	_	_	_
KINGS QUEST ICDROM			339	
LEMMINGS ET 2 CDROM			199	
LEMMINGS 2 (THE TRUSES)	199	199	199	
LEMMINGS I	199		224	
EINES GUEST 7 CORON LEMMONS 1ET 2 CORON LEMMONS 1ET 2 CORON LEMMONS 1ET 2 CORON LEMMONS 21 (PRETRIES) LEMMONS 21 CORON LEMMONS 21 CORON LEMMONS 22 CORON LEMM SANT STRINGS SVOA) LEMMS LEMMONS (SVCA) LEMMONS LEMMON			269	NF
LODIES MA PRO STOCA A STACDROW			299	110
TRACE BANKE CHANCE WITCH			110	- 11
TORRESPONDE CONTRACTOR			129	
LAND BUT RUNN (DVCA)			123	- 14
LINESCASTIL FINES (SVGA)			128	
LINKS INNSPROOF (SACY)			159	
LINKS MAUNA KEA (SVGA)			159	
LINKS PERGLE BEACH (SVGA)			359	
LINKS PRACHE DUNE (SVGA)			159	
LION KING . A1200	199		199	
LITTLE BIC ADVENTURECDROM			349	
LOADSTAR CDROM			299	- 1
LORDS OF MIDWIGHT 1 STACDROM			229	
LORDS OF THE REALING ARROYALIZABLE STATEROM	139		26.6	KF
TOT EDG. CONTROL	249		919	64
LONDS OF MENTOHT. 9 STACEDROM LORES OF THE RELLIS ASSOCIATION STATEMENT LOST DEN CONTROL MALEOM'S REVENCE. CDROM MALVITO FREM LEAGUE. CDROM MUSS	229 269 219 89 199		0.70	
MANAGEMENT CLOSE COMMENCER COMMEN	018		263	- 1
MAN UNITED PLC DATADISE	212		413	
MAN CANTELLY THE LAND THE LAND THE STATE OF	107			
MARVEX I MURVELLOUS ADVIDITURES CD11 MEN2OBERRANZAN	399		299 219 229 199	RE.
MENZOBERIUNZAN			799	
MICRO MACHINES	199		219	
MENZOBERRAYZAN	199		229	
MORTAL KDMBAT	199		199	
MORTAL KOMBAT9	199			NF
MUTARY MASTERFIELES CDROM MORTAL KOMBAT . MORTAL KOMBAT 9 MASCAR 9 8 9 // CDROM NICEL MANSELL			279	NF
NICEL MANSFILL	25		25	
ON THE BALL - WORLD CUP OU LEAGUE ON THE BALL - WORLD CUP OU LEAGUE ON THE BALL - LEAGUE EDITION ON THOST	100		928	- 0
ON WALL THE MOSI DIG CONTROL THE WALL	990		444	
ON BICAND HORD OUT OF BROOK MINE	44.0		010	
ON THE BALL - IZAGUE EDITION			669	
OSTPOST			21.3	
PGA EBROPEAN TOUR A500/A 1200/CD32	199			
PGA TOUR GOLF+	129		129	
PCA 486			279	- 11
PINBALL DREAMS			229	- 1
FEMBALL FANTASIES A500	129		269	NT
PENBALL FANTASIES A1200/CD29	199			NF
PONBALL DREAMS AND FANTASIES	249			XF
PINRAUL DREAMS DESURE COROM			294	
PINEAU, DAFAMS 2 DATA DIEV			18.8	
PINTALL ILLESTONS \$1250/CD19	100		133	NE
ON THE DALL LEAGUE EDITION OUTFOOT 2 S *CODION FOR ERROPEAN TOUR ASSOCIATION CEDIT POR TOUR GOLDS. FOR A TOUR A TOUR GOLDS. FOR A TOUR GOL	80		86	tal,
BOLLOS OUSSES LOUIS OUS	190	170	199	107
POMPACE A STATE OF THE PARTY OF	167	1.49	163	Dif
POPULOUS Z	159	123	199	400
POWERDRIVE.	199		199	NF
PREMIER MANAGER Z.		179	79	
PREMIER MANAGER 1 9 5"/CDROM	179		229	
REACH FOR THE SIGES	129	129	129	
REBEL ASSAULT (SANS BOTTE) COROM			199	
RETRIBUTION 9 9"/CDROM			299	
RISE OF THE ROBOTS CDROM			309	NF.
RISE OF THE ROBOTS ASOD+ /A 1200/CT129	276			NΣ
RISE OF THE BOROTS VGA OU SVGA	610		799	747 307
PRINCE DEVICE. POWLEDINE PORTO OF TOU 1 POWLEDINE POWLEDINE POWLEDINE POWLEDINE POWLEDINE POWLEDINE POWLEDINE POWLEDINE POWLEDINE POWLED POW			244	646
	-			
		-	-	

	AM	ST	PC	
RISE OF THE TRIADS			379	
ROADKEL A1200/CD39	199			
RUGBY LEAGUE COACH .	199	199	199	
ROADEL A JEOUCOS MOIST LEAGUE COACH JAM & MAY HIT THE ROAD SOCKET OF MONSKY ISAMD SECRET OF MONSKY ISAMD SECRET OF MONSKY ISAMD SECRET WORDS OF THE LITTHWATE INNIBILE SOCCED INTERNATIONAL WC SUSSEL OCCUS NITSWAND, COSK COMM SENSEL WORD OF SOCCED SENSEL WORD OF SOCED SENSEL WORD OF SOCCED SENSEL WORD OF SOCED SENSEL WORD OF SOCCED			1€9	
SECRET OF MONKEY ISLAND	129	129	129	
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	199		199	
SECRET WEAPONS OF THE LUTTWAFTE			129	
1ENSIBLE 10CCEN 1.1 12/11	129	129	129	NT
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL WC	139	139	139	NT
SEXSELE SOCIER INTERNATIONAL COST/CORON	159		169	N.F.
SENSIELE WORLD OF SOCCER	199	199	199	
SETTLERS			299	
SLENT SERVICE 2 9 5"/CDROM	129		129	
SIM CITY 2000 A1200 SEUL	269		229	NF
SIM CITY 2000CDROM			279	
SIM CITY 2000 SCENAUO - VOLUME I			129	
SIM CLASSICS (ANT/CITY-LIFE) .	229		279	
SILENT SERVICE 2 9 5 °CDIOM ON A 100 SELD. CONCOME ON A 100 SELD. CO	249		299	XF
SIMON THE SORCER DR 2 CDROM AUSSI	229		279	
SIMON THE SORCEROR 9 A 1200/CD32	269			
SKELETON IREW A1200/CD12	229			
SKITCHINA500/CD32	199			
SOCCER KID CD12	179			
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)			279	
SPEEDBALL 2	89	99	109	
SPEEDRALL 2 CD32	129			
STAR TREK ? (TUDGEMENT RITES)			229	
STAR TRAIL REALMS OF APEANTA 2 19 "/CDROM			269	
STREETFICHTER 2	129	123	129	NT
STRIKE COMMANDER			949	
SUBWAR 2050 A1200/CD32/9 5"/CDROM	229		279	
SUPER LEAGUE MANAGER A500/A1200/CD32	199	199	-10	
SUPER STANDUST A1200/CD92	199			
SUPER STREETFIGHTER 2			229	
STYDICATE	199		279	
SYNDICATE DATADISK	,20		129	
SYSTEM SHOCK	- 1		278	
SETE STARRETT SE			268	
TEN A 1200 SETE.	249		259	
THE CONTROL	249		9.79	
THEME PARK ASSOCIATION CORDS ACCOUNT	229		979	
THE LAST DYNASTY CDROM			304	
THE FIGHTER			279	
TOM LANDER STRATEGY DELIVE ASSOCIATION 1990	198		100	
TORNADO A DESERT STORM & 9"/CDROW	100		04	
TORNADO A FALCON 10 1 8"/CDBOM			269	
TORNADO ASSOCIATION	99		***	
TOWTH ASSAULT CD22 CD00M	100		229	
TOWER ASSAURT ASSOCIATION	139		166	
IDS CD19	100		128	
TEN DETAY BUT ONE ALLOW DISCORDED	133		978	
THE THE PROPERTY OF THE PARTY O	945		100	
INTELL TOMOTOR PER CORNEL			100	
TOTAL PRICES			217	
ULTIMA 7 COMPLETE	100		748	
COR	199		000	
UNIVERSEASOU/CD32/39"/CDROM	229		263	NE

	US NAT	T FIGUR	ERS	C	DRDM			231
	VOTE C	L			CDROM			12
	WAPC	ULFT ORC	EZAMETH & Z					271
	WAPC	LAFT ORC	S & HUMANS Y LEACUE		COROM			295
	WEND	EY RUCH	YLEACUE	A500/600	MA1200	179		190
	WINGS	00000	RY T COMPILAT	(DROM			921
	WIZAR	DRY 5/6/	T COMPON	TON				291
			SCHNIBBL		DROM			285
	WORL	CIAS2	RUGBY (5 NA	T)		129	129	
	WORM	5 .	_ A500/CI	032/12.10	DROM	199		221
			GUEST 2 _	*****	MOREC			9.91
	X-W29		DCTION	4 4 9 - 91	-			291
				3.5 -/L	DROM	199		9 19
	ZOOL).F						
					emaa.	99 185		125
	2005	00 8	- Aller - Allerdon	Allen	CUIT	110		-500
	90091	-			-		- 4	600
				OYST	TOKS			
	_	_	_				_	
								UOS
_	CHFL	TESTICI	(PRO					
	CHFL	TESTICI	(PRO					
_	FREEV	HEEL A	NALOG ST	ELHUNG V	VIEEE,			
_	1000	I TORK	OG PRO IADO-JT251 A-RAY-JT25 RO-JT255 B, ENCEDT IMAND CO	/AMALO	····			
_	1.000	SDELT	A.BAY. IT25	TIDIO E	RIA			****
	LOGIC	3 OUAT	RO-17255 (DICITAL				
ю.	SCREE	NDEAT:	B. ENCERVI	ES-\$8209				
•	SUNCO	OM COM	MAND CO	NTROL C	AMEPA	D		
_	SUNCO	DM FX20	DO					
_	SUNC	OM GAM	EPORT 800	ODUALF	OKTCA	KD		
						1	OUI	R Al
	CHEE	AHBUC	IGITAL STE	****		11 000		
	LIKEEN	WEET D	IGITAL STE	ENING W	THEEL			
	CRAM	E CAME	WE CAN	WH				
•	LOGIC	1 DELT	PAD A-RAY AUT	71, 24(70	164			
	LOGIC	3LOGN	PAD-IT160	or not je	100			
•	LOGIC	3 OVAT	RO GT AU	TIRE-IT!	55			
•								
•	Other	OT YOU	STAR SVII	7				
•	Other	OA len	TIGHTEN S	V126				
•	SAUL	MEGA	CRIP II AUT	OF DEE-ME	X220			0.000
•	STIMO	TATION AND	STICK	£2-311 (AU3				
•	SUNCE	MTAC						
		O'STIC	K					
			-	-	-	-		
ш			DIS	JUST.	TES 3	.5"		
	-	TO YOU	ERBATIM					
			BOITE					
			HAUT-HD					
	10 x		99	59	69	- 4	19	55
	20 x	129	179	109	129	Į	19	99
	60 -	200	400	246	700	9/	0	220

NOM PRENOM	FRAIS DE PORT, CONDITIONNE	MENT	ET	TV	A II	VC
DRESSE	POUR COMMANDES TELEPHONIQUES	TTTRES				
	APPELEZ 19.44.268.271.172		П	П	П	\top
POSTAL VILLE VILLE	LUND-VEND 10H00 A 20H00, SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00		П		\sqcap	\Box
DISQUETTES PC AM ST	POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173	\Box	П	П	\sqcap	
TEL CDROM CD32	ENVOYEZ A:		П	П	Π	\Box
CARTE DE CARTE BLEUE NUMERO DE CARTE	PREMIER MAIL ORDER DEPT. JO02, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES	ENVO	OI PAR	SWIF	T 40FF	RS C
CREDIT MASIEROARD INTERNATIONALE	FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE	CI-JOINT	CHEQ	UE BAI	NCAIR.	E NO
VISA	201122 0017171122			\neg	11	\Box

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS! TITRES POUR COMMANDES TELEPHONIQUES

Г																		П		1
																				1
ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL TOTAL													Ì							
CI-	JOI	NT (CHE	EQU	TE B	AN	CA	IRE	NO	T	П		2 1	'OB	no:	r D	r. e	nnr	 ER MAIL ORDE	

BON DE COMMANDE

DC

AMIGA

MCITY 2000

1) S'il vous faut de l'argent frais rapidement, montez les impôts à 20 % pendant 1 an, puis redescendez les à 4 %. Vous ne perdrez pas de population et vous gagnerez beaucoup d'argent. 2) Pour résoudre vos problèmes de circulation, faites des routes souterraines ! Pour cela, il faut une carte spéciale : il faut que le terrain soit un niveau au dessus de l'eau.

Après, dans le jeu, faites deux trous alignés et demandez à faire un tunnel entre les deux. Attention, c'est relativement cher, à réserver aux villes de plus de 100 000 habitants.

3) Pour ne pas avoir de problèmes de circulation, faites des routes qui se croisent à angles droits, en faisant des carrés de 6x6 hectares.

4) Au début du jeu, dépensez tout votre argent la première année (Centrales, zones, routes...) en gardant S000 F pour une prochaine centrale et mettez les impôts à 3 %. C'est le moyen le plus rapide de grandir.

5) Pour bâtir une très grande ville (5, 6 millions d'habitants) il faut une carte . spéciale : faites en une avec 0 % d'eau, 50 % de forêt et 0 % de montagne, sans côtes ni rivière. Faites une grande montagne dans un coin, avec des chutes pour recevoir environ 250 centrales hydroélectriques, et arasez-là pour pouvoir implanter 200 centrale éoliennes. Rajouter un peu d'eau sur la carte pour pouvoir recevoir des pompes hydrauliques et cliquez sur «fini».

Upgrade

POWER DRIVE

Toutes ces modifications sont à faire dans le fichier 'PDRIVE.EXE'.

Dégâts chocs infinis :

Sect. 81 Déplacement 144, A34C002EA10E102E → B800002EA10E102E Sect. 96 Déplacement 262, A34C00A148000306 → B80000A148000306

Sect. 81 Déplacement 144, A34C002EA10E10D1 → B800002EA10E10D1

Dégâts pneus infinis :

Sect. 30 Déplacement 232, A34A002EA1BE0A25 → B800002EA1BE0A2S

Sect. 2S Déplacement 186, A34A00C3A1040005 → B80000C3A104000S

Dégâts moteur infinis :

Sect. 29 Déplacement 147, A348002EA1691EC1 → B800002EA1691EC1

Dėgats phares infinis:

PC

Sect. 29 Déplacement 44!, A350002EA1691ED1 → B800002EA1691ED1

Dégâts transmission infinis :

Sect. 29 Déplacement 456, A34E00C3813E1400 → B80000C3813E1400

Danboss

PC

STRONGHOLD

Pour avoir plein de thunes, recherchez dans le fichier 'STRONG.EXE', les octets : 262957S626194758 et remplacez-les par 26015756261147S8.

Attention, il faut faire deux fois la recherche et le remplacement.

Secteur 5S4, déplacement 0472 et secteur 851, déplacement 0250.

Danboss

Tous ces codes sont à utiliser sur PC avec une Action Replay. Les codes précédés d'un "+" sont à utiliser en mode "protégé". Ceux précédés d'un "*" sont à utiliser en mode "rapide" (il suffit d'appuyer sur R quand vous êtes sur le code).

Le mode "protégé" est l'une des nouvelles options de l'Action Replay 4.0 qui permet de bidouiller les logiciels tournant sous DOS4GW.

MAGIC CARPET CD

+CARPET06679827

Énergie infinie 1/2

+CARPET06679710 Énergie infinie 2/2

BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE

BLUES0D2F0F32 Disques BLUES0D2F0E03 Vies BLUES0A0D0564 Temps

NUKEM21A990320

Munitions infinies

JURASSIC PARK

DUKE NUKEM II

*IP2D | E860BFF JP2D1E860000

Laser Vies

SOCCER KID CD

LITTLE BIG ADVENTURE CD

+LBA165DCC20 Pièces 1/2

+LBA16SDCD03 Pièces 2/2

+LBA165DD205 Vies

MADDOG CD

MADDOG18370803

ONE MUST FALL

+DOS4GWIBC61A0X Rounds gagnés par joueur 1

+DOS4GWIBC61C0X Rounds gagnés par joueur 2

POWER DRIVE

PDRIVE5C700800 Dégâts Moteur 1/2

PDRIVE5C700900 Dégâts Moteur 2/2

PDRIVESC700A00 Dégâts Pneus 1/2

PDRIVESC700B00 Dégâts Pneus 2/2 PDRIVE5C700C00 Dégâts Chocs 1/2

PDRIVESC700D00 Dégâts Chocs 2/2

PDRIVESC700E00 Dégâts Transm 1/2

PDRIVE5C700F00 Dégâts Transm 2/2

PDRIVE5C701000 Dégâts Phares 1/2

PDRIVE5C701100 Dégâts Phares 2/2

PROJECT

XIAFE0208 Vies

MYSTIC TOWERS

TOWERS18F1000A TOWERS18EE0C0A

TOWERS190704S0

TOWERS 190E000A

TOWERS I SEELEOA TOWERS18F00A0A

TOWERS18EF020A TOWERS18EF080A

TOWERS18EE000A TOWERS18F0040A

TOWERS 18EE 060A

Sort Reveal Sort Sulfur Sort Teleport Sort Venon Cloud

Bombes infinies

Fireballs infinies

Or infini

Vies infinies

Sort Levitate Sort Lightning

Sort Heal

JOYSTICH N°57 130 FEYRIER 1995

OCCASION

NOUS RACHETONS LA MAJORITE DE VOS JEUX SUR CD ROM PC

Contactez-nous pour les modalités

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS Tél: (1) 45 66 09 90 - Fax: (1) 45 66 56 54



Boutique : mardi au samedi de 10h00 à 19h00 / VPC : lundi au samedi de 10h00 à 19h00

VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS ANS

LE SPÉCIALISTE DE 7TH GUEST + OUNE 200 PERSONNALITES POLITIQUE ACES OF THE OEEP - VF DAWN PATROL 409 OREAMWEB - VF EARTH SIEGE 359 NC 319 309 329 289 NC ECSTATICA - VF ACROSS THE RHIHE AL OUAOIM - VF ALIEN BREED TOWER ASSAULT ALDINE IN THE DARK 1+2 - VF ALONE IN THE DARK 3+1 - VF F-14 GOLO NC 389 389 FIFA SOCCER FIGHTER WING FLVING NIGHTMARES NC 389 389 369 369 329 349 289 369 389 329 299 NC 379 AMMEUR OF THE GOOS ARMORED FIST HELL-VE NC NC NC 309 HIFFERNO (FPIC 2) . VE RATTLE BUGS INTERNATIONAL TENNIS OPEN IRON ASSAULT BATTLEDROME BIOFORGE KING DUEST ANTHOLOGIE MASTER OF MAGIC - VE NC 429 389 CHAOS CONTROL CRIME PATROL KING QUEST VII - VF KYRANOIA 3 - VF CREATURE SHOCK KLICK & PLAY 329 NC 399 COLONIZATION - VE CYBERSPACE L.B.A. - VF LARRY COLLECTION CYRERIA LODE RUNNER -VE CYCLONES CYCLE MANIA O-OAY, 6 JUIN 1944 NC 299 369 LOST FORM NC 399 299 309 319 399 249 239 MAGIC CARPET - VF MARC VA A CYBERVILLE - VF DEATH GATE NC 369 NC NC 409 NASCAR RACING ORAGON LORE - VF OUNGEON MASTER II NOVASTORM - VF PGA TOUR GOLF 486 OESCENT DOOM 2 PINBALL OREAMS OFLUKE POWER ORIVE







DARK FORCES



1710-11			
CARTE REEL MAGIC SOUNOBLASTER 16 MCD SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	3390 999 1439 1999 510	KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 LECTEUR CO ROM. 562 B AI DUAGON LORE + ALMORED FIST ODUBLEUR DE JOYSTICK SOURIS PILOT LOGITECH KORG WAVE MANETTES PC FUGHTSTICK	1989
• LECTEUR CD ROM OUADRUPPLE VITESSE TEAC • CARTE RADIO FM + CASOUE • MAXI SOUNO CD 16 CARTE SONDRE 16 BIT + CD ROM PANASONIC 562 B + 2 NP • MODEM POCHET FAX DE	1990 349 1990	FUGHISTICK PRO JETSTICK CONTROL PAO WINGMAN EXTREME <u>GAME THRUSTMASTER</u> • WEAPON CONTROL SYSTEM • RUDDER CONTROL SYSTEM • VOLANT FORMULA 11 • F 16 FLCS	539 320 130 359 1049 1090 1009
NOVAFAX 14400 BAUX	1690	• FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO	999

1	
ч	
11	
i	
н	
н	
ı	Ø
ı	S
ш	
1	
ı	J
	ب

1942, PACIFIC AIR WAR
ACROSS THE RHINE
ALAOOIN .
AL QUADIM - VF
ALIEN LEGACY
AMAZONE OUEEN
ARMORED FIST
BATTLEOROME
BATTLES ISLE 2 - VF
BATLLE BUGS
CANNON FOODER + T-SHIRT
COLORIZATION - VF

COMMANCHE + OISK 1
CORRIGOR 7
CYCLONES
OESCENT
OELTA V
ODOM (SNAREWARE)
000M 2
DAWN PATROL
OREAMWEB
FIFA SOCCER
FLIGHT SIMULATOR S - VF
FORTKESS OF DR KADDARD

NC
339
319
309
259
249
299
299
229
NC.
329
349

379F

299	SIM CITY 20
299	STAR TREK
349	STONEKEEP
289	SUBWAR 20
	SYSTEM SHO
NC	THEME PAR
NC	TIE-FIGHTER
339	TRANSPORT
269	UNIVERSE
339	WARCRAFT -
319	WHIG ARMA
	WILIG ARMA WINGS OF G
309	WORLD CUP

	_
SIM CITY 2000 - VF	
STAR TREK JUIOGEMENT RITES	М
STONEKEEP	Ю
SUBWAR 20SO	
SYSTEM SHOCK - VF	- 1
THEME PARK -VF	
TIE-FIGHTER	ш
TRANSPORT TYCOON -VF	ш
UNIVERSE	-11
WARCRAFT - VF	ш
WILLE ARMA OA	41
WINGS OF GLORY	П
WORLD CUP USA 94	П

PROMO A 99 F !!! ALONE IN THE DARK RRIITAL SPORT FOOT **NEROES OF THE 357 TN HOME ALONE 2** THE GOD FATNER **SNADOW CASTER** WING COMMANDER ACADEMY

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32	AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
ALADDIN	NC v	239	^NC -	LITIL OIVIL	-	NC	240
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC NC	199	NC	LORO OF THE REALM	1 - 1	339	•
AMAZONE QUEEN	NC			MEGARACE			_ NC
BANSHEE		229		MR HUTZ	189	-	-
BEHEATH A STEEL SKY - VF	249	-	229	OVERLORO	309	•	
BRIAN THE LION	149	159	209	PARADOK	, NC	•	NC
CANNON FOODER	240		249	PINBALL FARTASY		199	-
CANNON FOODER 2	239			PREMIER MANAGER 3	NC	-	NC
CLUB FOOTBALL MANAGER	269			RISE OF THE ROBOTS	329	359	289
CNAOS EIIGINE			229	ROBINSON REQUIEM - VF	249	249	-
0-0AY, 6 JUIN 1944	309			SENSIBLE SOCCER 94	149		-
OISPOSIBLE HERO	199		239	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	239	•	•
ORAGONSTONE	- NC		229	SETTLERS - VF	289		-
OREAMWEB	110	NC	***	SIERRA SOCCER	199		
EUROPEAN CHALLENGE	259	269		SIM (ITY 2000 (4 Mo)		269	NC
FIELDS OF GLORY	239	239	249	SLEEPWALKER		-	149
FIFA SOCCER	. NC	237	247	STAR TREK, 25TH ANNIVERSERY - VF	*	259	•
FOOTBALL GLORY	199	209		STARLORO	239		
GLOBAL EFFECT	177	207	149	SUBWAR 2050		259	239
IMPOSSIBLE MISSION 2025	249	259	230	SUPER STAROUST	NC NC	279	289
ISHAR 3 - VF	259	269	230	SYNOICATE - VF	219		114
K 240	229	207	NC .	TEK *	are I	NC	NC
	249	259	I NC	THEME PARK	259	254	
KICK OFF 3 KING OUEST VI - VF	279	239	nt.	TRODDLERS	170		140
	2/9	220		TROLLS		000	149
LE ROI LION		239		UFO - VF		259	219

ACCESSOIRES		
ALIMENTATION AMIGA	490	
EXT. 4 MO, EXTENSIBLE A B MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1959	
EXTENSION 1 MO AMIGA SOO+	430	
EXTENSION I MO MEGABOARO AMIGA 500	539	
EXTENSION 1,5 MO AVEC HORLOGE AMIGA SOO	839	
EXTENSION S12 KO AVEC HORLOGE AMIGA 500	259	
EXTENSION S 12 KO SANS HORLOGE AMIGA 500	239	
LECTEUR EXTERNE 3,5 AMIGA	499	
LECTEUR INTERNE 3,5 ATARI	789	
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA SOO	449	
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 600	459	
MANETTE FAST WINNER TURBO 2 AMIGA/ATARI	60	
MANETTE PADDLE COMPETITION PRO AMIGA CO32 / A 1200	209	
MAHETTE SPEEOKING ANALOGIOUE AMIGA / ATARI	150	
MANETTE SPEEDKING AUTOFIRE AMIGA / ATARI	130	
SCAHHER AMIGA	929	
SOURIS CHIC MOUSE	159	

ACCECCOIDEC

		100	
SABRIEL KNIGHT SOBLINS 1, 2 OU 3 HCA OOSE RUNNER OST IN TIME HIBBALL CRYSTAL CALIBURN OPPULOUS 2 OWERMONGER JUEST FOR GLORY 4 IM CITY 2000	299 289 390 319 329 409 369 NC 349 299	CD ROM 200 PERSONHALITES POLITIOUE 7TH GUEST MYST REBEL ASSAULT TETRIS GOLO THEME PARK RETURN TO ZORK MANETTES TNRUSTMASTER	409 490 340 389 NC 339 309
IM LIFE TAR TREK HEME PARK	149 309 319	RUDDER CONTROL WEAPON CONTROL FLIGHT CONTROL SYSTEM FRO	1139 1049 1049

ATARI

3 DO

NOUS

CONSULTER AU 45 66 09 90

PARTICIPATION FRAIS DE PORT : • LOGICIELS : 30 F • MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F VOTRE MATERIEL DE JEUX :

Tėléphone

CD ROM «ADULTS» PC & MAC

30 BEAUTIES A PUSSY CALLEO WANDA 2 BIKER BABES BIONGE JUSTICE BRIGHTE LIVE CURSE OF THE CATWOMAN CLIMAX ERUPTION ERVOTIC EXTASY GIFLS OF PEASURE	269 279 279 189 499 279 179 179 179	HOUSE OF OREAMS PRATY TIME SAKURA (PCI SEYMORE BUTTS TIGHT SOUEEZE TOP HEAVY VIRTUAL ESCORT VIRTUAL YEGAS WIDE OPTEM	279 179 149 439 179 179 459 309
--	---	--	--

D'AUTRES TITRES **SONT DISPONIBLES** TÉLÉPHONEZ-NOUS AU (1) 45 66 09 90



QTE	TITRES	PRIX
FRAIS DI	PORT Expedition colissimo + recommande TOTAL A REGLER	

Nom				
Adresse	************	•••••	 	
Code postol				

..... N° Client (facultatif)....

٠ و	e Guainar	- /	5007	PARIS
	REGLEMENT:			

- Je jains Chèque bancaire CCP Mandat lettre
- Je paierai à réception 🗅 Cantre remboursement (+35F)
- Je paie par Carte Bleue / Interbançaire

I,	_1_	1_1	1_1	- 1,	_1_	١.	1_	ı	1_	Ι_	1_1	_1	1,	_ _	1_	1_1	
	N°	Da	te d	exp	ira	lian	: 1	1	$\Pi\Pi$	L	Sig	nak	re	obli	galo	oire	:

Pour les CD ROM "X", je certifie être majeur. SIGNATURE

CIVILLE

êtes nombreux à vouloir vous lancer ans la programmation et à nous demander conseil en matière de langages sur PC. Voici donc une réponse «tir groupé» qui devrait couvrir la majorité des questions. Pour une initiation à la programmation, on peut se contenter du basic livré avec DOS. L'interpréteur Qbasic fourni est en esset suffisamment complet et documenté pour réaliser bon nombre d'applications et prendre contact avec les principes de la programmation. Si vous voulez débuter sous environnement Windows, l'un des meilleurs choix est le Visual Basic de Microsoft. Pour les plus ambitieux, sous DOS comme sous Windows, l'utilisation du PASCAL (Turbo Pascal par exemple) ou mieux du C est recommandée. Quel que soit le langage choisit, il faut être conscient qu'un minimum de connaissances sur l'ordinateur, ses composants, périphériques ou logiciels d'exploitation sont indispensables. Heureusement, il existe une vaste littérature sur le sujet (Bible du PC, chez Micro-Application, etc). Pour créer des jeux, démos graphiques ou tout programme dont la vitesse est primordiale, il faut recourir au moins en partie à l'assembleur. Ce langage agissant directement au niveau du microprocesseur permet une exploitation fine et très efficace de toutes les ressources d'un ordinateur. Toute médaille ayant son revers, on paye ces performances par de plus grands efforts d'apprentissage, non pas à cause de la difficulté du langage, mais plutôt parce qu'étant intimement lié à l'ordinateur, il demande de très bien connaître sa structure pour en tirer parti. Il existe aussi des langages spécialisés dans la création de jeux comme l'AMOS sur Amiga ou Klik'n'Play pour Windows PC. Et si vous n'avez pas peur de retrousser vos manches et maîtrisez un peu l'anglais, on trouve moult types de langages en «shareware, freeware» depuis les plus classiques déjà cités à d'autres assez exotiques comme Forth, Apl, Cobol, Fortran, Lisp, etc. Et surtout le domaine public est une source quasi-inépuisable de bibliothèques de fonctions, sources commentés de programmes et autres recueils de trucs de programmation.

Avec un 486 DX2 66, j'ai des ralentissements à DOOM2 même en mettant la qualité d'écran la plus mauvaise. Je pense que c'est un problème de config.sys et d'autoexec.bat. Alors ça s'rait sympa de me dire quel serait l'idéal (j'ai 4 Mo de RAM, une Sound Blaster 16 ASP et un CD-ROM Panasonic double vitesse). Ah, aussi j'oubliais. Si j'achète Stacker 4 pour

REFORESLICEO

compresser mon disque dur, est-ce que des jeux gourmands comme DOOM2 en RAM pourront fonctionner? J'ai eu une démo jouable de Thème Park, mais dès que je la lance elle revient sur C:, l'écriture est plus grosse et grisée. Heuuu, qu'est-ce qu'y a? Je lance aussi un SOS pour la capture d'écran sous DOS 6.2. Comment on fait ça?

Normalement, un 486 DX2 66 est très largement suffisant pour DOOM 2. Commencez par vérifier que vous n'utilisez pas SMARTDRIVE dans l'AUTOEXEC.BAT. Cet utilitaire crée parfois des problèmes avec DOOM, si vous l'utilisez, retirez-le ou essayez l'option «double buffer» (voir HELP du DOS). Autre piste possible : la carte graphique. Si elle est ancienne et de type ISA, il se peut qu'elle ne soit pas assez performante. Penchezvous sur le programme de configuration et

Votre ordinateur pousse des bips de détresse? La mémoire vive fait de l'amnésie? Le port de communication est en plein mutisme? Pas de panique, exposez-nous vos problèmes techniques en détail. Écrivez à :

Joystick
RÉPONSES MICRO
10 rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET

essayez de réduire le nombre de canaux digitaux attribués au son à 4 canaux, parfois il y a des problèmes à ce niveau. Pour les CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT à utiliser avec les jeux, reportez-vous aux précédents numéros de Joystick où ce thème a déjà été abordé (N°53, 55, 56). Oui, Stacker 4 ne devrait pas poser de pro-blèmes. Apparemment la démo de Thème Park plante (problème de mémoire vive insuffisante ?) et la machine revient au DOS «salement», en mode 320 X 200 (affichage 40 caractères par ligne). Pour retrouver le mode normal d'affichage, soit vous utilisez le Reset soit la commande DOS: MODE 80, 25. A noter que cette commande nécessite d'avoir chargé ANSLSYS dans le CONFIG.SYS (ex : DEVICEHIGH = C:\DOS\ANSI.SYS) et permet entre autres, d'accéder à divers modes d'affichage texte sous DOS (le 1er paramètre est le nombre de colonnes et accepte 40 ou 80, le second le nombre de lignes et accepte 25, 43 ou 50). Il existe divers programmes de capture d'écran sous DOS. Parmi ceux de type commerciaux, l'un des plus puissants est HIJACK. Vous trouverez aussi, très facilement ce genre d'utilitaire dans les compilations «shareware, freeware» DOS en CD ROM (ex : SCREEN THIEF de Nildram Software).

Je suis possesseur d'un PC 486 DX 33.

Lorsque j'allume mon ordinateur, une série de messages apparaissent durant le démarrage. Quand HIMEM vérifie la mémoire, il inscrit : «Erreur, HIMEM.SYS a détecté de la mémoire XMS non fiable à 100224500h, gestionnaire XMS non installé». Après, il dit que EMM.386 n'est pas installé. Puis il me fait que c'est impossible de charger SMARTDRIVE car le gestionnaire XMS HIMEM.SYS n'est pas chargé. Il me dit de vérifier si la ligne device = himem.sys est présente dans le CONFIG.SYS, alors qu'elle y est bien. Par contre, quand je démarre mon ordinateur avec le bouton Turbo enfoncé, aucun de ces messages n'apparaît. Que faut-il donc que je fasse ? Merci d'avan-

Steve, le bien emmerdé

Comme le message l'indique vous avez un problème avec l'un des blocs de mémoire vive. Cet ennui détecté dès le départ, empêche le lancement du gestionnaire de mémoire et fatalement, l'utilisation des logiciels qui l'emploient comme SMARTDRIVE, d'où la série de messages d'erreur. Cela peut être provoqué par une des barrettes mémoire en panne mais plus probablement par un problème de vitesse excessive du processeur par rapport aux possibilités des mémoires. Le fait qu'en mode lent (bouton turbo) votre ordinateur fonctionne bien, accrédite cette hypothèse. Pour combattre ce phénomène essayez de rajouter des «Wait States» dans le menu de SETUP de l'ordinateur. Ces cycles d'attente supplémentaires sont exécutés à chaque fois que le microprocesseur veut accéder à la mémoire vive, permettant d'utiliser des mémoires lentes (un processeur comme le 486 DX 40 nécessitera 3 périodes d'horloge supplémentaires ou 3 Wait States pour exploiter normalement des mémoires d'une vitesse de 70 nanosecondes). Si rien n'y fait, vous pouvez essayer de diminuer la fréquence d'horloge principale du microprocesseur, si votre carte mère le permet (par exemple passer de 40 Mhz à 33 Mhz). On perd alors un peu en puissance mais toujours moins qu'avec le mode lent du bouton «turbo» qui divise souvent les performances par un facteur 5 à 10!

Je dispose actuellement d'un PC 386 SX 25 avec 4 Mo de RAM. Je voudrais rajouter des barrettes SIMM à 2 ou 4 Mo. Mais tous mes emplacements mémoire sont déjà utilisés (4 X 1 Mo). Existe-t-il des cartes capables de diviser ces emplacements ? Si oui, où puis-je en trouver ? Je voudrais aussi changer de carte mère pour une 486 à moins de 2000 F. Que me conseilles-tu ?

Oui, on trouve (bien que difficilement) des cartes pour multiplier le nombre d'emplacements pour barrettes SIMM, seul problème: c'est assez cher pour ce que c'est (700 à 1000 F environ). Contacte un spécialiste en composants micro (Surcouf, PC Halle, etc.). Sans usage de ce type de carte, il te faudra remplacer 2 ou 4 barrettes mémoire selon les possibilités de configuration de la carte-mère (voir la notice). Si ta carte-mère accepte 2 tailles de barrettes mémoire en même temps, tu pourras réutiliser 2 des barrettes 1 Mo. Sinon, on est bon pour changer les 4 et passer à 4 X 2 Mo ou mieux 4 X 4 Mo. L'échange de carte-mère permettrait de réutiliser toutes les mémoires, puisqu'il y a des cartes-mères avec 8 emplacements SIMMS. Pour moins de 2000 F, le mieux que l'on puisse obtenir actuellement est une carte mère 486 DX2 66 VLB avec son processeur (mais sans mémoire bien sûr).

Je viens de changer ma vieille Sound Blaster 2.0 contre une 16 pro contenue dans le pack «Sound Blaster Discovery». Depuis, mon joystick refuse de fonctionner. J'ai vérifié le cavalier, j'ai été échanger ma carte son 3 fois mais rien n'y fait. J'ai fini par acheter unc interface double joystick et là, aussi étrange que cela puisse paraître, seul le joystick 2 fonctionne... de temps en temps. Un ami m'a dit que cela pouvait venir de l'alimentation qui serait un peu faible puisque récupérée sur mon vieux 386 avant l'achat d'une carte 486 l'an passé. Qu'est-ce que je dois faire pour pouvoir enfin rejouer à NLH Hockey ou FIFA soccer ? Une deuxième interrogation si vous le permettez. J'envisage l'acquisition d'une carte 3DO Blaster mais mon lecteur CD est un Créative Labs CR-563-x. Ça va-t'y marcher ?

Un technicien me fait signe, au travers de la vitre blindée de la salle d'essais de nos laboratoires ultra-modernes. Non, non, apparemment, ce n'est pas l'alimentation qui est en cause, on aurait des pépins autrement plus graves qu'avec juste une manette. Ha? j'essaye de déchiffrer ses gestes. Une valise ? non... une table ? non... une carte. C'est ça... La carte contrôleur joystick ? D'accord ? Nous allons vite être fixés ; il vient de me glisser une note sous la porte. Voilà, je lis : «Certains contrôleurs de joystick ne fonctionnent pas ou mal

avec les machines à processeur rapides, essayer d'utiliser une carte joystick compatible avec la plage de vitesse du processeur ; autre astuce : essayer de calibrer la manette dans le mode lent de l'ordinateur grâce au bouton Turbo du PC et repasser à vitesse normale. Bien sûr, vérifier soigneusement qu'il n'y pas de conflit d'adresses ou d'IRQ avec une autre carte». Ok, merci, je transmets à nos lecteurs. Au fait, détail idiot mais à vérifier : la manette ne doit pas être en mode «autofire» si elle a cette possibilité. Il faut un CD ROM CR-563-b (et pas x) pour la 3DO Blaster.

J'aimerais que vous répondiez à deux questions qui me tracassent beaucoup en ce moment. C'est pourquoi je vous écris. Tout d'abord j'ai un PC 386 SX avec 8 Mo de RAM, SOUND BLASTER 2.0 et une imprimante HP Deskjet 500 sur le port parallèle. Jusqu'à il y a un mois tout se passait bien avec mon imprimante, mais à présent elle se comporte de manière erratique. Parfois, elle imprime normalement, et d'autres fois, elle sort du «charabia» ou éjecte des feuilles blanches sans raison. Je crois même qu'elle se plante par moment et tout cela avec des bruits pas très rassurants. Est-ce l'ordinateur qui est cassé ou la HP? C'est grave? À présent, ma deuxième question. Je pense m'acheter un lecteur de CD ROM d'ici peu. Est-ce qu'il pourra fonctionner normalement sur ma machine? La vitesse des programmes serat-celle supportable sur mon vieil SX?

Vous devez essayer de déterminer d'où vient le problème : 1) vient-il de l'ordinateur? Utilisez un programme de test comme Cheklt ou MSD pour vérifier que votre port parallèle est opérationnel ou que vous n'exploitez pas la même interruption avec une autre carte d'extension. Essayez également de connecter l'imprimante par le port série (plusieurs modèles HP disposent à la fois d'un port série et parallèle). Si elle remarche correctement, le problème se situe sur le port parallèle de l'ordinateur. 2) le défaut vient-il du câble ? Un des fils du câble de liaison est peut être coupé ou en court-circuit, une soudure peut avoir lâché ou simplement les connecteurs sont mal enfoncés. Pour tester le câble, remplacez-le par un cordon en bon état (vous pouvez éventuellement tester la continuité à l'ohmmètre, si vous en avez un). 3) si tout a été bon jusqu'ici, il faut soupçonner l'imprimante, essayez-la en la connectant à un autre ordinateur. Est-elle capable de bien effectuer son auto-test? Pour le CD ROM, il devrait fonctionner correctement sur votre machine, mais en effet le 386 SX risque de manquer de souffle pour exploiter certains CD ROM, spécialement les jeux récents qui consomment beaucoup de puissance processeur.

GÉNÉRATION MICRO

43 20 76 97 53. RUE DE L'OUEST 75014 PARIS

MÉTRO GAITÉ OU PERNETY
Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h

La Solution Occasion! Materiels, Logiciels et Accessoires

AMIC	3A	ATARI				
A500 512 K:	700 frs	520 stf 512K:	600 Frs			
A500 1 Ma:	1100 Frs	1040 stf:	1100 Frs			
A500+:	1100 frs	520 Ste 512k;	800 Frs			
A600 1Ma:	800 frs	1040 Ste 1Mo	;1100 Frs			
A1200 2Mo:	1800 Frs	5T€ 2 Mo:	1500 Frs			
A1200 HO:	N.C.	ST€ 4 Mo:	2000 Frs			
A2000 1Ma:	1500 frs	MEGA STE:	N.C.			
A10835:	790 Frs	5M124/125:	750 Frs			
A10845:	790 Frs	5M144:	790 Frs			
€xt 512K:	250 Frs	5C1224:	600 Frs			
lecteur Ext:	390 Frs	5C1425/1435:	790 Frs			
lecteur Int:	350 frs	Megafile 30:	1200 Frs			
Alim A500:	450 Frs	HD40/48 Ma:	1400 Frs			
Oisque dur:	N.C.	Alimentotion:	350 Frs			
Sauris:	190 Frs	Sauris:	190 Frs			



COMPATIBLES PC

PC 486 0X33 4ma HD 120mo VGA couleur : PC 486 0X2/66 4mo HO 120mo VGA couleur :

couleur: 5000 (

LOGICIELS

Arrivage permanent de logiciels d'occasions à partir de 50 F Plus de 1500 Titres en stock toutes machines confondues.

CONSOLES

Mégodrive + 2 monettes + 1 jeu : 550 f 5uper Nintenda + 2 manettes + 1 jeu : 600 f Jeux Super Nintendo et Mégadrive à partir de : 150 f

REVENDEZ VOS JEUX ! REVENDEZ VOTRE MATERIEI

PAIEMENT CA\$H

ACHAT-VENIE DÉPOT VENIE GRAIUIT

PC MULTIMÉDIA NEUF! DX2/66 PRIX: 8980 FRS

Vente par correspondance Occasions Garanties 6 mois SAV assuré par nos soins

CIVILLE

Oui, je coince dans mon jeu favori, oui je suis désespéré... Mais stop! Hein? Quoi? Que lis-Simplement en répondant à la question d'un ami joueur bloqué, je peux poser moi aussi une question! Hé l'autre, fastoche ! En plus, l'ai fini il y a 6 mois, celui-là. À moi mon fidèle stylobille ! Alors comme ça, il faut écrire à : Joystick, EN DÉTRESSE, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX. Ben ça alors! Vous aussi, faites comme Stanislas Alekseievitch Tcherenkov, retrouvez entrain et joie de vivre. Adoptez un joueur en détresse !

QUESTIONS

THE FIGHTER (PC)

Je suis un fan de X-WING comme il n'en existe pas deux, et depuis que j'ai TIE FIGHTER, chaque fois que je me scotche sur mon PC c'est pour servir le côté obscur de la force. En plus des missions d'entraînement, j'ai terminé les tours I, 3, 4 (en niveau hard, s'il vous plaît!) mais je bloque complètement sur la 4ème mission du tour 2. Il faut aborder un shuttle qui apparemment n'existe même pas! Est-ce moi qui faiblit ou est-ce un oubli des programmeurs? Help!

Réf.: N°5701, Crash Test

SPACE QUEST 5, HYRANDIR (PC)

Dans Space Quest 5, je suis coincé sur la planète OMO 2. J'ai appris par le dernier humain de cette planète désertique (vous savez, celui aux crachats verdâtres radioactifs) qu'il y avait un passage secret sur une crête. Tellement secret que je ne l'ai pas trouvé. Où se trouve-t-il et faut-il utiliser un objet pour y accéder ? Toujours dans Space Quest 5: je n'arrive pas à échapper à la femme humanoïde, alors qu'elle attaque mon vaisseaupoubelle, m'ordonnant de me télétransporter. Que dois-je faire? D'autre part, dans Kyrandia, une énigme du magicien Darm me pose problème. Il me demande de trouver des

gemmes porte-bonheur qui correspondent aux quatre saisons. Je les ai toutes, sauf l'émeraude incrustée dans la statue. Comment faut-il procéder pour la retirer ? Je remercie d'avance celui ou ceux qui m'aideront.

Réf. : N°5702, Lulu, Christophe

TERMINATOR RAMPAGE (PC)

J'ai acheté Terminator Rampage (je le referal plus !) et je survis tant bien que mal. Mais où sont les armes (coordonnées SVP). Y a-t-il des codes ? Dois-je jeter le jeu ?

Réf.: N°5703, Automag

OPERATION STERLTH TAMIGR

Je suis bloqué à la fin dans la salle de contrôle, avec le compte à rebours qui défile. Je ne sais pas quoi faire. Pourtant, j'ai branché le rasoir, dans le couloir précédent, sur la position «On». Help me!

Réf.: N°5704, Goss

ULTIMA UNDERNOALD & [PC]

Huu.. J'ai l'impression qu'on est pas mal à ramer dans ce super jeu. Quelqu'un peut-il m'expliquer où trouver le récipient pour mettre le Djinn et la boue spéciale dont on doit enduire le récipient ? Sinon, j'ai un gros problème, j'accède bien au monde des rêves «Ethereal» en mangeant la plante hallucinogène et en dormant juste après, mais je ne peux ramener dans le réel aucun des objets qui s'y trouvent. Que ce soit, le sceptre du «Destroyer Demon» ou la gemme noire en forme de cœur du «Shrine of Spirituality». J'en appelle à la légendaire solidarité multi-univers des Avatars. Au secours!

Réf. : N°5705, Fireball XL16

RAVENLOFT (PC)

Après avoir libéré le «Wereraven» du château de Strahd, porté la plume à l'aubergiste et m'être rendu au rendezvous indiqué, je me retrouve coincé dans un sous-sol. Il y a deux ronds sur un mur à un endroit. Comment sortir ?

Réf.: N°5706, Serge Velledaz

DRAKISUN. SHATTERED LANDS [PC]

Y a t-il un être capable de m'aider dans Shattered Lands? Après être rentré dans le royaume de Dagolar, je ne peux plus en sortir. De plus, Keldar le magicien me fait des misères et je n'arrive pas à le tuer. Pour comble de malheur, je n'arrive pas à passer une espèce de portall enflammé. J'ai bien essayé divers moyens pour éteindre les flammes mais rien n'y fait. Ma reconnaissance éternelle à qui me décoincera.

Réf.: N°5707, Gagy Girax

PRINCE OF PERSIA 2 (PC. MBC)

Y a-t-il une tactique pour tuer et berner le squelette du pont qui se casse trop lentement? le sais qu'il faut que le pont se casse pour que le squelette tombe et se tue. Mais le squelette appuie sur le bouton, ce qui referme la porte de l'autre côté du pont, bloquant ainsi le passage à l'interrupteur qui ouvre la grille pour laisser passer le prince sur le tapis volant magique. Répondez à ma question et parlez moi de la suite. Dans Prince of Persia 2 pour Mac, j'al quelques problèmes sur la fin. Je suis au dernier niveau, celui où je suis enchanté par l'ignoble laffar. l'ai bien pris note de la soluce parue, mais elle ne fonctionne pas chez moi ! Il est expliqué qu'il faut se superposer à un des 4 doubles dans l'écran cristallin, qu'ainsi le personnage se détournera de lui-même de cette position, et qu'il faudra l'y replacer plusieurs fois pour le voir se transformer. D'accord, mais sur mon Quadra, j'ai beau me positionner comme je veux, soit exactement superposé ou un peu ou encore pas du tout, rien n'y fait pour que mon personnage se retourne de lui-même. Dès lors, je gigote tout seul sur l'écran et je ne vois aucune transformation venir. Je parviens néanmoins à trucider 3 des 4 reflets de laffar (c'est-à-dire de moi-même) et également le quatrième dans le labyrinthe (en effet, il y a un endroit à l'avantplan duquel il ne peut sauter et, me poursuivant, il s'écrase dans l'écran aux cristaux). Mais une fois Jaffar mort, rien ne se passe. Il s'avère donc qu'il faille le tuer

via les boules de feu, et qu'il est donc nécessaire que je me transforme. Pourriez-vous donc me réexpliquer plus en détail ce dernier niveau que je puisse, finalement, libérer ma princesse chérie (d'autant plus que transformée en arbre qu'elle est, elle dépérit à vue d'œil !) tout en sachant qu'il y a peut-être une différence entre la version PC (pour laquelle est parue la soluce) et Mac.

Réf.: N°5708, Michaël Pothier, Benjamin Guffens

EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)

Ma petite question : je galope pour l'instant dans le cimetière d'Eye of the Beholder 3. J'ai trouvé la torche, récupéré Deilmar et effacé quelques méchantes bébêtes, mais je n'ai toujours pas réussi à aller plus loin qu'un petit bout de forêt après une porte de fer forgé à l'est du cimetière. Un petit coup de main me serait très utile. Merci d'avance.

Réf.: N°5709, Amorok

000M 2-FRE

Dans DOOM 2, au 13ème niveau, j'ai trouvé toutes les cartes d'accès sauf la jaune. Où se trouve-t-elle ? Et comment l'obtenir ? Répondez-moi vite. Merci d'avance.

Réf.: N°5710, Philippe Peix

DRAGONSPHERE (PC)

Petite Québécoise en détresse ! Je suis coincée dans le jeu Dragonsphère depuis 5 mois dans le pays des shifters. Il y a une grosse bête de gélatine qui me demande de démontrer une habileté de shifter pour pouvoir accéder au village des shifters. Que faire ! Faites vite, je suis désespérée.

Réf.: N°5711, Stéphanie Michaud

DUNE 2 [PC]

Je suis coincé au niveau 5 de Dune 2. Je ne sais plus quoi faire. J'ai épulsé tous mes crédits. Il n'y a plus d'épice. Alors je vous demande si possible, de me donner une soluce, une astuce. Merci d'avance.

Réf.: N°5712, La peluche

RÉPONSES

Réf.: N°5503, Thierry Coulondre

Pour avoir un peu plus de 44000000 \$, éditer le fichier de sauvegarde *.A_T avec un utilitaire quelconque. Aller au secteur 107 et remplacer les offsets N°135 à 140 par la chaîne suivante : 84 84 84 84

Boromy Ung

Réf.: N°5504, Fast Freddy Le «duct 3» se trouve dans la partie en haut à droite de la carte. Il faut aller complètement dans l'angle, puis redescendre. On se trouve alors devant 2 possibilités, droite ou gauche. Mais dans les deux cas, on n'a pas la place de passer. En fait, il faut aller à droite en faisant tourner le personnage sur lui-même très vite et dans la direction voulue, ainsi, il se frayera un passage. Ce n'est donc qu'une question de manipulation de joystick, pas d'interrupteur ou autre combinaison.

Goss

Réf.: N°5508, J. Moreau, Le cuistot

Pour faire les sandwiches, tu as besoin de la moutarde. Pour la faire, il faut mélanger des radis avec du vinaigre. Le radis doit être au préalable écrasé grâce à la roue à eau que tu auras débloqué en enlevant le bâton · et ouvert grâce à la vanne (récupérer les radis écrasés dans le bol). Dans la cave, tu peux faire du fromage avec la machine (le lait s'obtient avec la brebis dans la prairie). A Hanoï, tu dois utiliser l'aimant sur le réflecteur. Entre et va à droite jusqu'aux 3 têtes, là le but est de placer toutes les plaquettes dans la tête de gauche, puis dans celle du milieu. Pour cela, clique sur la plaquette que tu veux déplacer et précise ensuite dans quelle tête la

mettre. Attention: tu ne peux pas placer une plaquette d'un niveau inférieur sur une du niveau supérieur. La tête du milieu donne l'engrenage et celle de gauche le bâton. A gauche dans la salle de contrôle, place l'engrenage et poussele avec le bâton. Tu n'as plus qu'à te battre avec la main (clique à gauche de l'écran puis à droite et puis sur la main ellemême).

Michael Linotte

Réf.: N°5511, Achilles Moi aussi, j'ai liquide le machin Steltek et vu les Extra-terrestres partir en remorquant leur station spatiale. Si tu veux mon avis, j'ai bien l'impression que le scénario de Privateer s'arrête là. J'ai passé 2 semaines après, à sillonner la galaxie à bord de mon Centurion. Et c'est vrai, pas la moindre petite mission à l'horizon. Oui, il semble normal que la bibliothèque d'Oxford reste fermée, aprés tout, on y a trouvé l'indice recherché non? Et puis, moi je suis un pilote, pas un de ces planqués d'étudiants. Si jamais tu as détruit des vaisseaux mercenaires ou transporté des marchandises illicites, ça a le don d'énerver la milice ou les confeds. Une seule solution : quelques bons coups de canon Tachyon ou peut-être le «crack» de Joy 56, que je n'ai pas essayé personnellement,

Fireball XL16

Réf.: N°5705, Fireball XL16

Voilà toujours une réponse partielle à tes questions. En fait le récipient pour le Djinn est ton propre corps d'Avatar. Tu trouveras la boue spéciale (Filanium) dans le monde glace (Ice caverns). Si tu discutes avec le fantôme Béatrice de la cité d'Anodunos, il te dira qu'une mare de cette boue se trouve au coin Sud-Est de ce niveau, aprés avoir traversé la rivière, puis le grand lac souterrain gelė. En fait juste à un endroit où ont élu domicile quelques yétis.

Metrixx

INTERNET VOUS FAIT PEUR JOUEZ AU 3615 LE NE

DIPLOMATIE ROLE PLAYING CYBER PUNK

LE PLUS GRAND **JEU EN RESEAU** SUR MINITEL

BRANCHEZ-VOUS À PLUSIEURS 24 H/ 24 POUR DES ALLIANCES GALACTIQUES

5万米B







Ce service est édité par News Télémétia, BP N°.523,75666 Paris Cedex 14. Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que de 2,19 F la minute.

CODE MEDIA ; 121

All le

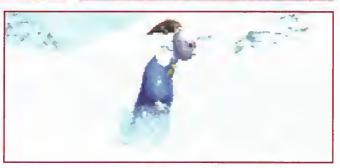
BAERTURE BIG











n cas de capture, les objets de l'inventaire se trouvent toujours dans une armoire à proximité. La trajectoire de la balle magique change selon le mode comportemental choisi. Il est important de fouiller chaque objet du décor, si l'on veut pouvoir acheter relativement facilement un certain nombre d'articles (environ 30 litres de carburant soit 90 kashes, un catamaran 200 kashes, etc.). En entrant plusieurs fois de suite dans un bâtiment, il est possible de fouiller à chaque fois les meubles (sauf lorsqu'il s'agit d'un véritable magot). Le ravitaillement en carburant ne sera pas indiqué dans cette solution, puisqu'il dépend du cheminement de chacun.

lle de la Citadelle

Se mettre en mode "agressif", tuer le g monter sur l'élévateur. Aller le plus au nord buter le gardien de gauche, puis celui de droite (clé). Descendre les escaliers et passer la grille sur la gauche. Avancer dans le couloir, puis courir vers le nord sans être vu du gardien. Dans la pièce de droite, une armoire contient la carte d'identité de Twinsen et l'holomap. Passer derrière le paravent afin d'enfiler la panoplie du parfait petit infirmier. Neutraliser l'infirmier près de l'alarme, puis celui dans la pièce encore non visitée au nord. Monter l'escalier, contourner en courant l'infirmier près de l'alarme, le buter puis son pote (clé), et sortir. Il y a un trèfle dans les caisses. Se mettre en mode "discret" et passer derrière la guérite de droite vers le tas d'ordures. Parler au lapichon, se mettre en mode "discret" sur les détritus et faire action (barre d'espacement). Une fois dans la décharge, aller dans la maison la plus proche, parler au lapichon puis fouiller son coffre (25 kashes). En ressortant, aller au sud, se placer sur la grille et faire action en mode "normal". Prendre la boîte à trèfle au sud-est du tableau ainsi que les conserves, fouiller les tonneaux et remonter. Aller le plus au sud de la carte afin de rejoindre la maison (la course est particulièrement à propos). S'approcher de la femme quetch à la robe rose. À l'intérieur, courir dans la salle de bains et se cacher derrière la baignoire (mode "discret" + barre d'espacement) qui se trouve en bas de l'écran. En cas de capture, s'échapper de la cellule comme au tout début du jeu. On voit, de la cachette, l'armoire dans laquelle se trouvent la tunique ancestrale et la balle magique. Dans la cuisine, la plante

contient la clé du cellier juste à côté. En y fouillant bien, on découvre un passage vers un souterrain. Il n'y a rien à y faire pour le moment. Ressortir de la maison par la cheminée du salon. Il faut à présent retrouver la copine. Aller à la taverne avec 10 kashes au minimum. Elle se situe au nord du parc (l'enseigne représente un cocktail).

Parler au grobo à l'étage, au serveur, accepter le pot de vin (sans jeu de mot), puis parler de nouveau au grobo imbibé de tisane au whisky. Aller au port. Il se trouve sous un pont protégé par une sentinelle en bas à gauche du parc. S'occuper du grobo-clone avec la balle magique (clè), ouvrir la barrière, aller vers la droite parler au grobo-mousse. Entrer dans le bâtiment. Placer les quare caisses du mini-dédale sur les croix (qui l'aût cru ?). Entrer de nouveau en cas d'échec. Pousser la première caisse dans le premier couloir sur la gauche sans qu'elle bloque l'accès par la droite à celle la plus à gauche (ouf!). Placer cette dernière sur la croix de l'angle. Mettre ensuite celle qui est la plus proche de la porte murée sur la case encore libre vers la gauche, puis celle bougée au début contre le mur restant, et enfin placer la dernière sur la seule case encore vacante. Reparler au grobomousse, parler deux fois au capitaine à côté du ferry, puis embarquer.

lle principale

Si emprisonnement il y a, buter le garde, fouiller l'armoire, sortir par la fenêtre, dire que l'on répare les antennes et passer derrière le grobo-clone en mode "discret". En sortant du bateau, aller au nord puis à gauche entre l'eau et les barbelés. Courir entre les gardes et entrer dans le bâtiment juste eur votre droite (l'enseigne est une bouée). Parler au lapichon et acheter le billet (30 kashes). Monter encore les escaliers, longer la bordure du haut et sauter de caisse en caisse/baril jusqu'au-dessus du lapichon-clone. Se mettre en mode "discret", sauter derrière lui et aller au nord. Aller à gauche au maximum, essayer vainement de parler aux deux lapichons, entrer dans la maison visible à l'écran, parler à la lapichonne. Sortir, assommer le clone un peu au nord, puis refaire causette avec la demoiselle lapichon. S'adresser alors au lapichon à côté de la maison, et le suivre. Faire "action" devant le lavabo de la maison, suivre le serrurier après avoir utilisé le passage secret. Utiliser la clé du serrurier sur la barrière. Derrière la statue de Funfrock, se trouve un magasin avec un jerrican sur l'enseigne. Y acheter du carburant et le méca-pingouin. Dans la taverne juste à côté, parler au serveur puis au patron. En sortant, parler à la lapichonne adossée au mur et suivre ses indications. Une fois le clone parti, monter les escaliers puis aller au nord-est. Faire "action" sur la grille du toit. Parler à l'astronome, essayer de fouiller le coffre (il le fera ensuite), ressortir en mode "discret" et retomber près de la lapichonne. Aller à la bibliothèque qui se trouve au nord en longeant par la droite la forteresse. Parler au lapichon goûtant l'eau et au grobo de la salle de lecture (tuyau sur le lac d'eau claire). Surtout ne pas parler au lapichon à l'entrée. Après l'info sur le livre, retourner à l'embarcadère.

lle de la Citadelle

S'approcher de la grille (le clone n'attaquera pas). Se rendre à la pharmacie qui est l'une des bâtisses sur la gauche. Monter en courant les deux marches de l'officine, buter le clone arrivé sur l'instant, puis le



pharmacien délateur, et prendre la fiole rouge dans les étagères. Retourner au port, parler au grobomousse pour avoir un ticket, et embarquer.

lle principale

Après avoir repassé le lapichon-clone, aller sur la gauche, mais au lieu d'aller au nord, après la forteresse, descendre. Parler à la lapichonne dans la maison, puis prendre la moto au bout de la rue du Pied-Bot. Entrer dans le château d'eau par la grille du toit, s'approcher du bassin et utiliser le sirop. Repartir à la bibliothèque, parler au lapichon buvant l'eau, puis le suivre au sous-sol. Lire le livre. Aller à Port-Bélooga. Pour cela, passer devant les gardes sur la gauche en sortant de la bibliothèque, puis sauter par-dessus les sacs verts. Utiliser le buggy au nord du camp. Parler au pêcheur et utiliser son bateau.

Désert de la feuille blanche

Sauter de pierre en pierre jusqu'à la terre ferme. Neutraliser la sentinelle au sud (clé). Passer la grille et aller parler au lapichon dans le désert. Sauter dans le trou. Courir jusqu'au fossé et sauter sur les colonnes successives afin de progresser. S'approcher des pics, puis les enjamber. Il y a 50 kashes dans une amphore. Traverser le long couloir à droite sans activer le levier. Après avoir monté quelque marches, tomber dans le couloir d'où l'on ne semble pas pouvoir revenir. Actionner le levier en haut à droite (une plate-forme se rapproche). Monter un escalier vers une grande salle, la traverser, actionner un premier levier, avancer encore quelque peu, puis courir en revenant sur ses pas lorsque le rondin clouté déboule. Monter l'escalier d'où venait le rondin, et actionner le levier. Passer la porte à présent ouverte, puis les quelques pièges en allant vers la gauche. Monter les marches et pousser la statue sur la droite. L'amener jusque sur la plateforme que l'on avait déplacée précédemment à l'aide du premier levier. Actionner de nouveau ledit levier, monter sur le rebord juste au-dessus. Se placer le plus près possible de la statuette, et sauter sur le muret en face. Bouger alors le second levier, pousser la statue sur l'extrémité de la plate-forme au-dessus du long couloir, assommer successivement les deux squelettes lapichons à partir des marches, et activer le dernier levier disponible. Après la traversée de la statue, la placer sur le socle comme contrepoids et franchir

la porte au sud. Aller jusqu'au trou, s'avancer sur la partie du milieu, sauter en face, monter les marches et abaisser le levier. Tout cela doit être fait en courant afin de ne pas être broyé. Éviter les dalles piégées (plus sombres), avancer malgré les embûches jusqu'à l'escalier. Le grimer après une salve de boules de feu. Aller sur la droite, sauter en bas, puis monter les marches dans la pièce suivante. Prendre la conserve (25 kashes), puis se placer à l'extrême nord-ouest de ce muret et sauter sur la plate-forme en hauteur. Sauter en face, avancer vers la droite, puis avec la balle magique actionner le levier au nord. Monter sur la plate-forme, utiliser de nouveau la balle, descendre de l'autre côté, avancer le plus au sud possible, sauter sur le muret en face, puis aller vers la droite. Monter l'escalier, éviter la pierre en revenant sur ses pas, abaisser le levier puis descendre l'échelle du bas de l'écran. Actionner le levier du milieu, puis celui de droite. Cela doit positionner en escalier les trois plates-formes. Rejoindre par ce chemin la statue, et de nouveau la placer sur le socle. Avancer au bout du couloir sans entrer dans la pièce carrée, et s'occuper des deux gardes. Prendre le livre, le lire ainsi que l'inscription sur la plaque en face. Buter le squelette agonisant et sortir par la droite. Parler au lapichon musicien puis au cheval avant de revenir au bateau.

lle de la Citadelle

Se rendre dans la salle secrète sous la maison en longeant la bordure sud de l'écran. Lire l'histoire d'Hégisippe sur la plaque. Aller voir le grobo-mousse du port pour information.

lle principale

Ne pas parler dans l'immédiat au globo, à moins d'avoir d'ores et déjà 200 kashes pour acheter le catamaran. Pour se faire rapidement de l'argent, on peut vider la caisse du serrurier (23 kashes) ou bien faire du va-et-vient entre la maisonnette et la barque (le globo en tire 5 kashes à chaque passage). Les fonds réunis, le suivre devant le voilier et conclure le marché. Parler ensuite au patron de la taverne, puis au lapichon dans le "bazar juste à côté". Discuter avec le lapichon se trouvant au sous-sol de la bibliothèque, Monter au second parler au grobo-mousse afin d'avoir l'emplacement du trèsor de Leborgne. Utiliser le catamaran pour quitter l'île.



Je peux t'aider à te débarrasser du Supergro. Suismoi, mais aftends auxi s'éloiane ides marches pour

En cas d'incarcération, utiliser la trappe située devant la grille dans la cellule. Se déplacer en mode "discret" en descendant la pente vers les deux lampadaires. Un globo doit donner une cafetière. Le propriétaire est dans une maison, après la grille non verrouillée en face du bateau. Il donnera une liste utile à lire tout de suite. Chercher dans le centre ville, le représentant (costume gris) et lui acheter le sèche-cheveux. Revenir devant l'embarcadère et aller vers la gauche. Entrer dans la maison délabrée et parler à l'inventeur. Accepter le proto-pack (s'avancer pour le prendre). Sortir, descendre l'escalier vers la porte verrouillée, tuer le grobo-clone (clé), et entrer. Parler au lapichon.

Parler au lapichon prisonnier dans la cellule sur la droite de la forteresse. Pour cela, se débarrasser du garde dans la tranchée, y sauter, longer la forteresse en courant vers la fenêtre, se placer en face du prisonnier et lui parler. Retourner rue du Pied-Bot (c'est l'endroit où stationne la moto vers le chateau d'eau). À côté de la maison, se trouve une petite plage. Y utiliser le proto-pack (la dénivellation doit être nulle pour ne pas couler) afin de récupérer la boîte à trèfles sur l'îlot.

Retourner donner le mot de passe au lapichon (cf. holomap). Utiliser la carte rouge sur la serrure électronique du musée. Entrer et utiliser la grille dans la pièce. Ressortir par l'autre grille dans cette partie des égouts. Buter le garde, parler à l'électricien, et abaisser le levier rouge. Retourner dans le musée par les égouts, après avoir franchi dans l'autre sens le

prement dit, monter les quelques marches, passer la porte, utiliser le proto-pack jusque sur le socle du drapeau pirate, et prendre celui-ci. Reprendre le proto-pack pour aller à l'étage. Il suffit de longer les cordes de sécurité vers la gauche, jusqu'au socle du coffre plein d'or. Sur place, chercher la clé, puis se laisser tomber vers la grille située à l'arrière. Ressortir par où l'on est entré.

Revenir au souterrain de la maison, s'approcher de la porte au trèfle à quatre feuilles, et utiliser la clé d'Hègèsippe. Prendre le médaillon et la trompe de Gawley. Lire la plaque (infos) et utiliser la trompe devant le sceau de Sendell (marqué d'un S). Prendre les trèfles, éventuellement fouiller de nou-

veau la maison car il y a relativement plus de kashes

qu'avant, puis reprendre le catamaran.

Utiliser la moto au sud-est de la carte. Se placer devant les inscriptions de la Pierre de l'Éclipse (on doit obtenir un code). Revenir à Proxim-City et courir vers le nord prendre le buggy. Utiliser la trompe sur le sceau, puis sauter dans la faille. S'approcher de la pierre scellée, et donner le code. Après avoir refait un plein de vie et de magie, retourner à la pierre de l'éclipse. On y récupère une flûte magique. Prendre le bateau.

Comme auparavant, parler au lapichon du désert, puis aller vers le haut de l'écran jusqu'à un autre sceau de Sendell. Utiliser la trompe, entrer, parler au lutin (carte de membre), puis revenir au bateau. Avant d'y grimper, utiliser le drapeau pirate sur la poupe.

Parler au lapichon-rebelle, puis aller dans la tranchée voir le sous-officier. Après avoir eu son accord pour utiliser son véhicule, sortir en montant sur les sacs verts, puis sur la caisse. Utiliser le buggy situé un peu au sud. Dans le camp, aller voir l'officier globo et lui parler. Prendre du carburant (gratis). Revenir à la ville, aller au nord-est de celle-ci, parler au lapichon et le suivre dans le transbordeur.

Avant toute autre chose, détruire l'émette cela, tuer un ou deux gardes, monter sur d'atteindre une sorte de premier étage, longer la façade vers le nord et détruire l'antenne avec la balle magique. Redescendre, tuer le garde restant et suivre le lapichon dans le tableau suivant vers le nord. Avancer jusqu'à dépasser un char bleu afin que les grenades du lapichon fassent leur office sur les gardes des toits, puis suivre le collègue, sur ses recommandations, dans le char. Dans la base, neutraliser le garde, les deux clones (clé) puis entrer par la double porte. Tuer les deux gardes dans les escaliers (clés), puis le savant et le clone sur la gauche de l'écran (clé). Fouiller l'armoire afin de trouver une cle indispensable. Monter les escaliers jusqu'à la porte de gauche, ouvrir la grille vers les cellules, reculer afin d'avoir à distance le clone à l'aide de la balle (clé), délivrer le colonel globo avec la dé, s'occuper du dernier clone en haut des marches, passer le panneau électrique et avancer le plus possible dans la neige. Après l'animation, utiliser le snowboard sur l'une des pistes. Afin de voir une animation supplémentaire, utiliser la carte rouge sur la fente du remonte-pente. Aller ensuite vers la droite, il y a un passage vers un village lapichon. Tuer les deux monstres, puis s'approcher de la marmite. Parler au chef, puis suivre la lapichonne. Tomber dans le trou que cette dernière vient de creuser. Buter le soldat dans la cour, ainsi que le clone (clè). Entrer dans la base, parler au grobo, tuer le quetch en blouse (cle), libérer le lutin de sa cellule en haut à gauche, s'approcher de lui afin d'utiliser la carte bleue, puis voyager à bord de la capsule. Tuer l'infirmier, aller vers le nord-est de l'ècran, s'occuper ou contourner le clone, détruire les mutants ou parties sur les tables, ainsi que le savant. Aller au sud, tuer à distance le garde, puis utiliser la balle sur la fosse. Lorsque les œufs seront détruits, il y aura un écran rouge. Revenir dans la salle de montage et aller au nord-ouest. Monter les escaliers, neutraliser le garde, mettre les trois leviers en position haute, redescendre les escaliers afin de sauter dans un nouveau couloir. Courir jusqu'au passage au sud, détruire le mutant bloquant l'accès au buggy, puis s'enfuir par ce moyen de locomotion. Fouiller la marmite au centre du village, puis suivre le lapichon. Passer la porte de la carotte sacrée, aller vers la gauche, tuer le garde (clé) et passer la grille. S'occuper du garde dans les escaliers, puis des deux autres au-dessus. Traverser le pont en courant en direction de la serrure magnétique, puis entrer. Tuer les deux gardes (clè), descendre l'échelle, ouvrir la grille et tuer à distance le grobo-clone. Aller droit devant, puis à gauche. S'avancer sur une sorte de plot au milieu de l'écran, et utiliser la flûte. Après l'animation, utiliser l'hydro-glisseur juste à côté. Aller à l'île Tippett et revenir de suite sur l'Hamalayi. Repasser la porte de la carotte sacrée, ainsi que le trou vers la base des clones, longer la montagne jusqu'au garde à la mitraillette, le buter, sauter en bas, aller le plus possible vers la gauche et utiliser le catamaran.

Donner au lapichon du désert, la flûte contre la guitare de l'espace. Revenir sur l'Hamalayi, avancer le plus possible vers la droite, buter le garde devant la grille (clé), emprunter de nouveau le trou vers le village lapichon, passer la porte de la carotte sacrée, aller vers la droite afin de reprendre l'hydroglisseur.

lle Tippett

Parler au globo puis au grobo-clone sans casque. Pour information, il y a un bazar juste au-dessus (plus cher qu'ailleurs). Traverser le pont, aller au sud et parler au pêcheur (clé). Aller au nord puis à l'ouest, ouvrir la grille, buter les deux grobos-Dick, et entrer dans le "Winsun Café". Monter sur scène, parler au rocker lapicochon dans l'espace la guitare-qui-va-avec. Discuter ensuite avec le patron derrière le bar et descendre par la trappe. Sauter par-dessus le slime, liquider les deux mutants, utiliser le proto-pack et traverser l'eau vers le nord. Monter à l'échelle, avancer, buter le monstre, monter une seconde échelle, tomber dans un trou et en ressettir (clé). Ouvrir la grille au-dessus. Sauter sur les pierres jusqu'à l'échelle, après une autre petite grimpette courir vers une autre échelle située au nord afin d'éviter les serpents et monter une ultime fois. A l'air libre, parler au dinofly.

lle de la Forteresse

Parler aux deux lapichons, revenir sur l'île Tippett, parler au grobo-clone sans casque près du point d'arrimage de l'hydroglisseur, et acheter son information. Retourner sur l'Hamalayi puis dans l'autre hémisphère comme précédemment.

lle Principale

Pénétrer dans la forteresse en neutralisant le garde de la tranchée de droite, y sauter, monter à l'échelle, buter le lapichon-clone, puis courir entre le mitrailleur et la tourelle vers l'escalier à gauche. Au bout du couloir, utiliser la carte rouge sur la serrure magnétique. Neutraliser les deux clones rouges avec un méca-pingouin ou simplement en leur tirant dessus. Ouvrir la porte bloquée avec la carte bleue sur la serrure. Tuer le clone puis son acolyte téléporté (clé). Passer la porte, s'occuper du garde, éventuellement le clone si l'alarme est déclenchée, descendre les escaliers, aller vers la droite, neutraliser à distance le quetch en blouse (clé), ouvrir au lapichon et s'en approcher. Aller le plus possible vers la gauche en remontant les escaliers, griller le lapichon-clone, s'appprocher de la porte, tuer le groboclone, ouvrir la cellule après la téléportaton de Funfrock et parler au prisonnier (clé). Ouvrir le coffre et lire le document. Retourner auprès du lapichon et sortir par le passage dans le mur. Reprendre le bateau.

lle Tippett

Parler au voisin puis à son fils gambadant aux alentours. Entrer dans la maison et prendre le laisserpasser sur la table à dessin. Revenir sur l'Hamalayi et changer d'hémisphère comme à l'accoutumée. Chevaucher le dinofly vers une autre île après avoir franchi la porte de la carotte sacrée.

lle Brundle

Aller donner au nord au gardien le laisser-passer de l'architecte, puis entrer. Aller sur la gauche parler au peintre lapichon. Monter sur le toit et utiliser la trompe sur le sceau peint de Sendell. Sauter dans le trou. Tuer le clone rouge en bas à droite (clé) ainsi que le garde près d'une alarme un peu au nord. Si l'on veut récupérer dix fioles de magie, actionner le levier sur la droite et attendre l'élévateur afin de fouiller la zone où se trouvait le quetch. Franchir ensuite la grille juste à côté et maîtriser le clone faisant sa ronde dans les ordinateurs à bobines. Prendre le couloir qui prolonge cette salle, fouiller les tonneaux (clé), ouvrir puis entrer. Tuer le clone avec ou sans méca-pingouin ainsi que le garde devant les téléporteurs. Utiliser la balle magique pour saboter un à un tous les téléporteurs en détruisant le voyant devant chacun d'entre eux. Descendre les escaliers, tuer le quetch, puis détruire complètement la station en utilisant la balle magique sur l'écran de l'ordinateur. Il y aura un flash. Sortir en sautant à côté de la statue de Funfrock, puis par la faille laissée par le sceau de Sendell ou simplement par la porte principale. Utiliser le dinofly.

lle de la Forteresse

Suivre le lapichon, buter comme convenu les deux gardes, le globo-robot (clé) puis le char d'assaut. Parler de nouveau au lapichon, le suivre et sauter dans le trou. Longer le mur vers la gauche puis vers le nord, sauter, s'approcher du trou de droite, se mettre en mode "agressif", prendre le sabre et frapper par la "alt" le monstre qui arrive. Monter à l'extrême nord-ouest prendre la clé dans une conserve, aller à l'extrême nord et tourner un volant (bruit d'eau s'écoulant), puis monter à l'échelle afin d'ouvrir la grille. Sauter dans la piscine vide, ignorer le faux requin, reprendre la balle magique et détruire les

deux grobos-volants en tirant à bout portant (la balle revient d'autant plus vite). Sortir de ce passage par l'échelle située au nord, et avancer. S'occuper du garde (clé) et s'approcher de la cellule (surprise). S'enfuir comme au début du jeu en détruisant cette fois-ci le clone de la copine, puis en récupérant dans l'armoire à proximité les objets de l'inventaire. Surtout ne pas utiliser la grille au milieu de la pièce! Aller vers la gauche. Ne pas agresser les clones qui resteront ainsi désactivés. Utiliser au sud-ouest de la pièce la trompe de Gawley sur le sceau. Emprunter ce passage, lire l'inscription de la pierre runique, puis verser l'eau claire. Après la destruction de la forteresse, y retourner en contournant la pierre runique désormais en surface. Neutraliser l'ouvrier creusant (clé), puis passer la grille. Maintenant, aller le plus loin possible vers le nord. Arrivé à un carrefour, prendre la voie de droite et suivre les traces de pneus jusqu'au bulldozer (bouteur ?!). S'en approcher. Juste en deçà, se trouve le grobo qui possède la clé. Lui parler, puis faire démarrer l'engin. Après le voyage, si l'on veut récupérer cinq trèfles, revenir d'un écran sur la droite et éliminer le globo-robot rouge. Revenir vers la gauche, suivre les traces de pneus sans se faire écraser par le camion. Lorsque l'on arrive devant le bulldozer, sauter sur les poutres puis sur le chemin audessus. Aller au nord, contourner le second bulldozer ou le faire tomber sur les tuyaux. Progresser, buter l'ouvrier muni d'une pelle (clé), descendre l'escalier de roche puis aller au sud. Tuer l'ouvrier devant la grille (clé), puis la franchir. Avancer jusqu'au gros bloc de roche vert bleuté, tuer l'ouvrier qui ferme la marche et le premier que l'on apperçoit dans les hauteurs. Grimper la façade dans le renfoncement entre les deux postes de garde. En haut, utiliser le sabre en mode "agressif", et faire tomber Funfrock. Rejoindre la copine et utiliser la trompe de Gawley. Sauter dans le trou. Descendre alors jusqu'à la grille, et l'activer lorsque nos deux charmants quetchs s'y trouvent. S'approcher de la boule de cristal et appuyer sur la barre d'espacement pour revoir toutes les scènes cinématiques que l'on a pu voir durant tout le jeu. Ceci est facultatif et ne montre toutes les scènes que lorsqu'elles ont toutes été vues en cours de jeu. Par exemple, il y a au total quatre séquences de baffes lors d'un interrogatoire, et celles-ci ne seront visionnables que si l'on a été incarcéré au moins quatre fois (dont le passage obligatoire après l'épisode de la libération de la copine clonée). Avancer ensuite vers la porte en mode "agressif" avec le sabre à la main. Lorsque Funfrock arrive, utiliser la copine comme bouclier et frapper sans jamais relâcher la touche "alt". Essayer de suivre Funfrock au plus près dans ses déplacements. Il ne reste plus alors qu'à franchir la porte de Sendell pour voir une très belle séquence de fin et un générique sympa.

DECKARD LE QUETCH.







iscutez avec votre père adoptif. Sortez de la cour et tournez vers la droite, dépassez le chien et continuez jusqu'au pâturage. Dans l'étable, ramassez l'os. Retournez près du chien et donnez-lui l'os. Il se retire de l'entrée, prenez sa gamelle dans la grange. Retournez à la maison et donnez la gamelle à votre père adoptif. Allez dans la maison et prenez la corde. Sortez de la maison et prenez le chemin de gauche. Entrez dans le potager et utilisez la corde sur la vache. Emmenez-la jusqu'au pâturage (étable). Là, faites le tour de la vache et utilisez la corde sur l'arbre. Revenez à la maison et discutez avec votre père adoptif dans la maison.

ous partez pour exiger votre titre de chevalier dragon. N'oubliez rien dans la maison : bâton de marche, bouclier, armure, soufre, silex. Dans la charrette, prenez l'épée, et derrière la maison, la massue. Sortez du jardin et prenez à gauche.

> tilisez le sifflet sur le chien qui bloque le che-min. Continuez jusqu'à ce que vous rencontriez un Japonais.



iscutez avec lui plusieurs fois. Allez dans le tunnel sous le crâne à votre gauche et ramassez la clé, puis allez dans le tunnel sous le crâne à votre droite et utilisez la clé sur la grille. Tuez le squelette et cliquez avec le bouton droit sur lui : vous pouvez alors récupérer sa hache. Dans le couloir, appuyez sur le bouton puis regardez dans les débris de la boule. Avec la clé que vous y récupérez, vous ouvrez la grille suivante. Allez sur la trappe, utilisez votre bague sur la porte. Placez-vous du côté du tombeau qui n'a pas de rubis. et actionnez le tombeau. Le dragon intervient: vous pouvez alors discuter avec lui. Celui-ci vous remet alors le sort "ouvrir porte".

essortez des tunnels et prenez sur votre droite. Passez sous les dolmens. Vous arrivez dans un tunnel. Sur le côté gauche du tunnel se trouve une cache: frappez dessus avec la masse et vous obtenez le grimoire. Insérez votre sort dedans. Enfin, lancez le sort "ouvrir porte" sur la porte du fond et entrez dans la zone de l'auberge.

ntrez dans l'auberge et discutez plusieurs fois avec les tenanciers. Vous allez ensuite chercher la résine de libellule dans la caverne qui se trouve juste en face de l'auberge. Tuez la libellule, puis utilisez la louche sur la ruche du fond. Vous retournez à l'auberge et vous donnez la louche pleine aux tenanciers. Ils vous remercient en vous donnant le sort "boule de feu", une corde, un

sort "boule de feu", une corde, un fléau. Sortez de la maison et prenez à gauche. Détruisez la toile d'araignée avec une boule de feu.

> e gué est gardé par Diakonov. Pour que celui-ci vous parle, frappez-le. Tuez ensuite son sbire et récupérez sur lui la rame. Utilisez la rame sur le radeau. Une fois arrivé, discutez avec le chevalier dragon. Vous continuez et arrivez devant la plante carnivore. Près d'elle se trouve un crâne

bizarre. Prenez-le et dans votre inventaire, utilisez votre corde dessus : vous obtenez un grappin. Approchez-vous et utilisez votre grappin sur la branche qui se trouve au-dessus de la plante carnivore. Une fois passée la plante carnivore, discutez avec "la" chevalier dragon qui se trouve juste derrière : vous apprenez qu'il faudra récupérer la bague de Fujitomo.

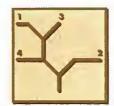
ous arrivez dans le village des lutins. Discutez avec le chevalier Chelhydra. continuez jusqu'à la fontaine. Allez jusqu'à la maison dans l'arbre et donnez une pomme au gros chien crapaud qui garde le levier. Utilisez le levier et discutez avec la sorcière. Elle vous donne une clé. Retournez à terre en utilisant le levier sur le bord de la maison.

e retour à la fontaine, prenez le chemin de droite et allez vers la maison-arbre. Entrez et discutez avec la gentille fée qui vous donne une roue dentée. Montez à l'étage et regardez dans la commode. Prenez le mouchoir.

e retour à la fontaine, prenez le chemin du milieu vers les fleurs et cueillez-en une. Vous vous évanouissez et discutez avec le chevalier dragon qui intervient. Mouillez le mouchoir à la fontaine et allez cueillir une fleur bleue. Allez aux maisons-champignons. Mettez-vous devant Chelhydra et tournez de 90° vers la droite. Mangez la fleur bleue: vous devenez tout petit. Attention, votre petite taille attire un scorpion. Tuez-le. Prenez une fiole qui traîne dehors et buvez-la: elle vous redonne tous vos points de vie. Allez dans l'une des maisons des lutins. Discutez avec l'un d'eux : il vous donne un sort de "dissiper illusion". Allez dans l'autre maison ouverte et prenez la fiole qui est dans l'armoire de droite. Sortez et buvez-la: vous êtes à nouveau grand.

llez aux fleurs et continuez vers la maison aux engrenages. Placez la roue dentée là où il y a un trou. Discutez avec le chevalier dragon. Sur un des murs, il y a

une porte cachée par une illusion. Lancez le sort "dissiper illusion" sur cette porte. Entrez dans les tunnels.



nutile d'aller en (4). Allez en (I) et récupérez un seau. Allez en (2) et récupérez l'eau sur les plantes. Une fois le seau rempli, sortez et accrochez-le au levier

des engrenages. La porte s'ouvre. Entrez. Prenez le coffre le plus proche de vous. Retournez dans les tunnels et allez en (3). Discutez avec Von Straupzig et prenez la torche allumée par terre. Allez en I et passez la porte. Posez le coffre dans les mains du squelette: vous avez la bague de Fujitomo. Prenez la torche allumée et avancez dans le trou noir.

iscutez avec Drakonan. Continuez vers la grande arche. Sautez dans l'éau: le brochet géant vous avale. Prenez le gros diamant qui est dans le ventré du brochet, puis frappez avec une arme l'intérieur du brochet. Il vous rejette sur l'autre rive. Continuez vers l'étang et descendez sur la rive. Passez sous la cascade et donnez le diamant au Dragon-Canard. Suivez-le et récupérez le morceau de diamant. Ressortez de la cascade et remontez sur la rive. Allez jusqu'à la grande arche et sautez dans l'eau. Donnez le morceau de diamant à Drakonan. Retournez à l'étang.

autez de pierre en pierre jusqu'à la rive d'en face. Allez jusqu'à la colline aux pierres levées. Montez dessus et avancez sur la plate-forme. Discutez avec Helenya et montrez-lui la bague de chevalier dragon. Ne la frappez que tard pendant le combat. Elle vous remet un pic à glace. Redescendez de la colline et prenez le chemin de gauche. Détruisez les éboulis avec le pic à glace. Vous arrivez près de l'arbre mort. Discutez avec Diakonov.

oupez l'arbre mort avec la hache que vous à remise Diakonov. Passez le ravin. Discutez avec les deux orcs. Tuez-les et récupérez le sac. Dans ce sac, prenez le vase intact. Continuez















FEYRIER 1995

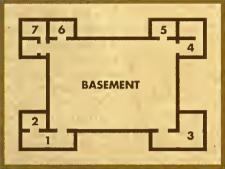


Two as done franchi ma porte. Je suis Tanathya Hymeronith, Grenalich du Dragon. Je vois que tu ortes la bagne d<mark>es Von Wallenrod, Qu</mark>i es-tu dono?





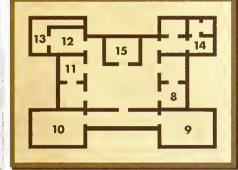
jusqu'à la colonnade et discutez avec Sygill et Alexander. Donnez le vase à l'un des deux. Continuez jusqu'au château.



assez la tour dorée et montrez votre bague de chevalier dragon au dragon qui garde l'entrée du château. Dans le hall du rez-de-chaussée, tuez le zombie et touchez le serpent de cuivre sur le trône. Allez à la bibliothèque (3) et lisez le texte sur le dragon porte-documents. Allez à la chapelle (I), prenez le goupillon sur l'autel. Allez dans la sacristie (2), prenez les cierges dans l'armoire et la bible. Utilisez les cierges sur les chandeliers : vous avez le premier morceau de sceau. Allez dans la chambre en (4) et utilisez le chenet de la cheminée. Passez dans la salle d'échecs. Cliquez sur le pot suspendu pour récupérer la clé du coffre. Dans le coffre se trouve le deuxième morceau de sceau. Allez en (5) et descendez l'escalier. Une fois en bas, tournez-vous et prenez l'épée ornementale, et remontez. Allez en (6) et mettez l'épée ornementale sur le bouclier : troisième et dernier morceau de sceau. Allez en (7), dans la petite pièce, prenez l'effigie du dieu

dragon sur le mur ; puis dans la grande pièce, utilisez une arme sur la fiole à demiremplie et prenez l'œil de pierre.

escendez l'escalier jusqu'à la porte du sceau et utilisez-le dessus.

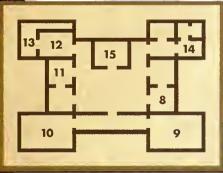


1er Cons-sol

llez en (8) et utilisez le squelette : la tête tourne et vous prenez un œil de pierre. En (9), il y a un tisonnier (je n'en ai pas eu l'utilité). En (10), prenez la louche. En (II), prenez l'œil qui se trouve sous la couverture. En (14), prenez la clé cassée qui se trouve en haut de l'échelle. Allez en (13) et prenez le sac de charbon qui se trouve près de la grille. Allez en (12) à la forge. Là, utilisez le sac de charbon sur le foyer. Utilisez le silex sur le soufre puis la flamme sur le charbon. Activez le soufflet puis posez la clé sur le charbon incandescent. Mettez-la sur l'enclume une fois qu'elle est rouge. Utilisez le marteau qui se trouve sur la table aux épées, sur l'enclume et la clé. Prenez de l'eau dans le bassin avec la louche et utilisezla sur la clé. Voilà, elle est réparée. Prenez la scie posée par terre. Ouvrez la porte

en (15) avec la clé réparée.

Vous arrivez au deuxième sous-sol.



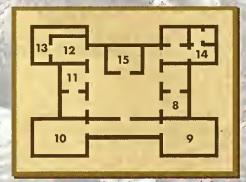
2c Bong-Bol.

renez le squelette en (16). Sur le squelette attaché en (22), utilisez successivement : la statue du dieu dragon, le goupillon, le squelette et la bible. Cliquez une dernière fois sur le squelette et récupérez la clé. Allez en (17) et prenez la carte sur le coffre (cliquez sur le haut ou le bas de l'écran pour les faire défiler). Allez en (18) et ramassez l'œil de pierre qui se trouve sur l'un des râteliers. Mettez les 4 yeux de pierre dans les orbites des crânes qui se trouvent sur des piliers. Prenez les armes (épée, arbalète et bouclier) et la clé. Allez en (19), plongez dans la piscine, ramassez la manivelle. Il faut remonter sur une des faces. Allez en (20) et utilisez la manivelle sur la gargouille. Allez en (21) et prenez la pince sur le tabouret. Descendez les escaliers et utilisez la clé. Vous êtes au niveau de l'antre du dragon (cf. Dragon's Lair sur les cartes dans le jeu).

renez la selle et la lance. Allez à la seconde porte. Donnez la selle au dragon, puis parlez-lui en utilisant la lance. Le dragon vous donne une poudre magique pour monter au premier étage, et une poudre pour endormir les sentinelles de la tour dorée.

etournez à l'entrée du château dans la tour dorée. Regardez vers le haut et utilisez la poudre de sommeil sur la sentinelle. Prenez la boule de lave qui est sur le trépied. Retournez à l'escalier en 5 et utilisez la poudre magique.

La, vous arrivez au premier niveau.

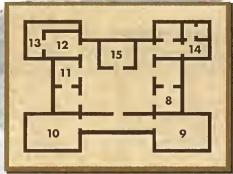


1er niveau.



Ilez en (29). Discutez avec le nain. Allez en (27) et utilisez la scie sur les barreaux. Entrez dans la cabane et allez sur le balcon. Essayez d'utiliser le nain (je n'y ai pas réussi), mais conservez-le dans tous les cas. Posez la boule de lave près de l'œuf. Utilisez la pince sur la boule de lave, puis cliquez sur l'œuf jusqu'à ce que le "dragounet" apparaisse à votre côté comme la vache au début. Retournez le porter à son père, le dragon, et discutez avec lui. Il vous emmène dans une pièce secrète. Prenez le sort "téléportation" et une fiole de sang dans le coffre. Téléportez-vous en (25).

ur le pot de fleurs en (25), prenez une boule de métal. Allez en (33) et prenez la boule de métal dans la commode. Allez en (26) et prenez la boule de métal parmi les cubes et boules des gamins. Allez en (28) et prenez la boule de métal qui se trouve dans la bibliothèque. Allez en (3I) et regardez les parchemins. Allez en (30) et prenez la brindille qui se trouve dans la cheminée. Vous l'enflammez avec du silex sur le soufre et la flamme sur la brindille. Utilisez la brindille enflammée sur l'oiseau. Placez-vous face à lui et placez les quatre boules de métal sur les quatre taches noires devant lui. Prenez ce qui se trouve dans le coffre et montez à l'étage suivant.



Ze nivean

n haut de l'escalier, utilisez la clé et allez tout droit dans la pièce (33) qui ne contient que des chaudrons. Sur votre gauche, vous pouvez en regarder un. Utilisez la patte d'aigle dessus. Montez l'escalier (34) et utilisez la clé dessus.

iscutez avec le magicien Adlepate plusieurs fois. Déposez le bouclier, l'arbalète et l'épée au pied du magicien. Allez au quatrième et prenez le rubis sur votre droite. Revenez discuter avec Adlepate. Cela fait, téléportezvous vers le tombeau de votre père (les deux crânes en faisant défiler les cartes vers le bas). Là, utilisez le rubis, faites le tour du tombeau et cliquez dessus. Prenez l'armure. Téléportez-vous à nouveau près du magicien et discutez.

Utilisez une arme sur l'effigie de dragon. Téléportez-vous dans l'antre du dragon et partez avec lui. Admirez la fin.

Guillaume Hatt





CONSEILS DE BASE

Examiner chaque nouvel objet en le faisant tourner sur luimême. Essayer de combiner divers articles. Parler plusieurs fois de suite à la même per-



Il y a au moins deux façons de conclure cette partie du jeu. Une seule sera donnée dans la mesure où le résultat est identique.

Prendre le morceau de robe sur le cactus. Aller à gauche, prendre le bâton, les sels minéraux sur la piscine, regarder dans le bassin ainsi que l'inscription sur le socle de la statue. Aller au nord. Utiliser le bâton sur le fruit du cactus. Regarder les empreintes au sol, puis les fruits à côté de l'écoulement d'eau. Dans le passage vers le nord, prendre le panier au sol et l'examiner. Y prendre la graine. Prendre le pot de terre qui ne se casse pas. Planter la graine dans le sable sous l'écoulement d'eau. Récupérer alors l'épi de maïs sur la plante. Prendre la graine sur la plante adjacente. Retourner devant le bassin. Mettre l'épi de maïs dans la main de la statue, cliquer sur son collier et aligner les trois perles sur la troisième colonne en partant de la gauche. Tourner la tête (représente

alors un soleil). Utiliser le peigne de Rosella sur Valanice devant la statue (elle doit pleurer dans le récipient). Tourner la tête (un ou deux demitours).

Prendre l'eau claire dans le récipient avec le pot de terre. Replacer un épi de maïs dans la main de la statue. Mettre la tête en soleil, puis tourner la main de la statue (la piscine se vide). Aller vers la gauche jusqu'au fantôme et lui parler avant qu'il ne parte. Le suivre dans le désert (deux ou trois écrans) de façon aléatoire. Lorsqu'il est de nouveau visible, lui parler puis lui donner l'eau claire. Dans le pochon sur le squelette, prendre le flacon. Juste à côté du squelette, il faut récupérer un cor à demi enfoui dans le sable. Remonter de deux écrans. Utiliser la robe déchirée sur le bâton (drapeau). Aller à droite et entrer dans le temple. Utiliser rapidement le drapeau sur le scorpion. Regarder le bas-relief sur le socle de la statue.

Retourner la grosse goutte d'eau. Aller sur la droite de l'écran où l'on trouve l'épi de maïs. Frapper à la petite porte, parler au rat, puis utiliser le cor sur l'un des deux trous du terrier (deux fois). Ramasser les lunettes et la fourrure sur le cactus. Donner les lunettes au rat et lui échanger la graine contre la perle turquoise. Emprunter l'escalier du bassin, regarder le récipient d'offrande

(deux fois), y mettre la perle et prendre la pointe de la flèche (sur apparaître). Réunir les deux morlaquelle se dirigent les empreintes.

Sortir de la chambre. Ramasser le jouet-rat. Prendre le bouclier sur le mur et l'examiner. En détacher la pointe. Aller en haut à gauche parler aux deux trolls, puis sortir. Reparler aux deux trolls, puis sortir de nouveau. Aller en bas à gauche parler aux deux trolls de la forge. Aller au nord. Prendre la lanterne. Aller vers la gauche, s'approcher du bord et sauter sur la pierre au milieu du gouffre situé le plus au sud. Sauter ensuite vers le souffre, en prendre, puis revenir par le même chemin à la forge. Utiliser la lanterne sur le foyer afin d'avoir l'étincelle. Revenir à la pièce centrale, puis aller deux fois dans la cuisine (en haut à droite). Utiliser le rat mécanique sur le cui-

sinier. Avant de ressortir, prendre les scarabées dans la machine au centre de l'écran, ainsi que le bol sur une des étagères. Aller en bas à droite, avancer sur le pont, et après avoir été bloqué par le troll, examiner la charrette. Utiliser le bou-











clier sur la partie d'essieu libre, puis la pointe du bouclier pour fixer le tout. Utiliser alors la charrette. Aller deux fois vers la droite, parler au dragon, lui donner l'étincelle de la lanterne puis retourner à la forge. Donner la gemme au troll sympa.

Aller au nord récupérer avec le bol la soupe verte dans les cratères. Retourner voir les deux trolls dans leur jakusi pour avoir une information très intéressante. Revenir à la forge et utiliser le soufre sur le foyer. Prendre la pince sur le mur et l'utiliser sur le coffret afin de plonger celui-ci dans le seau. Replacer la pince sur le mur. Retourner voir le dragon et utiliser rapidement le burin sur sa queue lorsque celle-ci touche le sol. Aller voir Mathilde dans le hall. Lui donner le bol, les scarabées, la cuillère et les écailles de dragon. Dans la chambre, regarder le portrait et prendre sur la truffe fumante, la boulette d'argent. Placer les trois tabourets devant le portrait (marron, vert puis bleu). Une fois dans le hall, ramasser le crapauddragon, puis essayer de revenir dans la chambre (par la porte). Donner à Mathilde le crapaud-dragon. Aller vers la pièce du vrai dragon et utiliser le rat mécanique sur Malicia des que possible. Aller en bas à droite. Utiliser la corde magique sur l'élèvateur puis cliquer dessus.



Donner rapidement le fruit à la bête. Sortir de la caverne en allant vers le nord. Aller à gauche. Parler au cerf deux fois. Cliquer deux fois sur le pieu dans l'arbre. Aller ensuite à gauche puis au nord. Monter sur la grosse pierre à gauche, sauter sur celle du milieu puis sur la dernière. Utiliser le panier sur l'araignée, puis aller au nord. Passer la petite porte. Utiliser le peigne sur le chien. Aller à droite parler au vendeur ambulant. Revenir sur la gauche et entrer au China Shop. Cliquer sur la cage vide puis sur le vendeur. Retourner à droite, utiliser le peigne sur le marchand ambulant. Enlever le drap de la cage, ouvrir la cage, prendre l'oiseau et retourner le donner au vendeur du China Shop. Aller au Townhall (mettre le masque d'abord), cliquer sur la porte, parler au duc, goûter le gateau puis cliquer sur le tapis mural au fond de la pièce. Prendre l'escalier vers le bas, avancer jusqu'au bout, cliquer deux fois sur la porte. Examiner le troisième miroir en partant de la gauche. Prendre dans l'autre pièce la statue magique qui se trouve dans l'un des tiroirs du bureau. En sortant, arrivé au croisement, aller à gauche. Au premier plan, aller au sud. Sortir du Townhall. Aller récuperer sur la droite la pièce dans le nid après l'animation. Parler à la poule. Utiliser sur soi les sels minéraux devant le Faux Shop et y entrer. Parler au vendeur, lui donner le masque et la pièce. Sortir de la ville, retraverser la rivière, parler à l'oiseau dans les fleurs à côté de la statue et

du pont en ruine. Utiliser alors le pot de terre sur le volatile. Franchir la caverne vers le site du chapitre l. Aller voir le rat kangourou dans sa maison sur la droite. Lui donner le livre contre le crochet. Retourner dans la ville du chapitre III afin d'utiliser le crochet sur le fromage ("la lune") qui se trouve dans le bassin.



Dans ce chapitre un monstre sort de terre aléatoirement. Il faut le fuir en quittant au plus vite le décor dans lequel on se trouvait, quitte à y revenir immédiatement.

Cliquer prestement sur la pelle. Parler trois fois au fossoyeur. Aller à droite puis à gauche. Cliquer sur la porte et parler au docteur. Faire un aller retour droite-gauche afin de voir (peut-être) le gamin vandale. Quoi qu'il en soit, aller à droite puis faire un aller-retour sud-nord afin de voir apparaître une corde sous la maison citrouille. Y grimper. À l'intérieur, prendre la colonne vertébrale et le pied. Donner la colonne vertébrale au docteur (il donne un animal étrange en boîte). Retourner voir les deux gamins jouant sur leur maisoncitrouille. Leur donner l'animal puis le placer dans l'ascenseur (contre une souris). Porter la souris au fossoyeur. Retourner devant la maison-









citrouille. Utiliser le marteau et le burin sur le cercueil emprisonnant le chat. Aller à l'extrême gauche de ce monde (à l'endroit du tas d'os). Cliquer le pointeur tout à fait en bas à gauche de l'écran de jeu, et utiliser alors le cor du fossoyeur. Descendre dans le trou. Examiner le cadenas. Pousser successivement le crâne, la chauve-souris et l'araignée. Utiliser le dragon-crapaud sur le roi, et dès que possible le burin sur son bracelet. Prendre la cape noire sur la tombe et la mettre. Retourner à l'écran du début de chapitre prendre une pelle. Aller parler au docteur. Aller au sud de la maison citrouille. Utiliser le vaporisateur sur le monstre vėgėtal. Donner la jambe aux plantes carnivores afin de récupérer la fleur à leur base. Aller vers la droite, passer rapidement devant la gargouille et aller au nord juste après la maison. Essayer de défricher à mains nues, puis avec la pelle, l'arrière de la maison. Entrer dans la cavité, rebaisser immédiatemment la planche, et ce avant même d'avoir pénétré dans la pièce. Utiliser le vaporisateur sur le chien, puis entrer dans la chambre. Fouiller le tiroir du bas de la commode jusqu'à trouver le module bizarre. Ranger les vêtements - sauf le bas vert que l'on prend avec soi. Ressortir par le plancher et remettre la cape. Aller à droite, utiliser le bas et la boulette d'argent (fronde). Avancer, puis utiliser la nouvelle arme de jet sur l'ours lors de l'agression. Aller à la ville. Entrer dans le Townhall et descendre l'escalier de

droite. Cliquer deux fois sur la porte. Inspecter le socle de la statue, utiliser le bas dessus, puis lire l'inscription. Utiliser le burin sur la grappe décorative de la colonne. Donner le raisin d'or à la statue. Utiliser la baguette magique sur le scarabée, puis descendre le long de la rampe.

Chapitre 5

Aller à droite. Donner la statuette au marchand ambulant contre le flacon. Utiliser la fourrure sur le flacon. Aller à gauche, utiliser le poulet sur l'arbre puis le fromage. Prendre la plume. Sortir de la ville. Aller au maximum vers la droite. Utiliser la plume sur le nez de la tête de pierre. Aller à la statue au premier plan à côté du pont en ruine. Utiliser le pot de nectar sur le trou de la jarre de ladite statue. Aller jusqu'au passage où l'on est agressé par l'ours, et utiliser la potion à la fourrure sur Valanice. Aller à droite, contourner les plantes carnivores et sortir. Devant la maison-citrouille, faire un aller-retour gauche-droite. Utiliser la corde de la maison. Prendre le fémur sur la momie. Aller voir l'ombre du chien (sur la gauche de l'écran principal du fossoyeur). Lui donner l'os. Récupérer la médaille. La donner à la pleureuse en noir

devant le caveau. Cliquer plusieurs fois sur la porte de ce même caveau. Aller chercher les pétards à la maisoncitrouille afin de les utiliser sur la porte coincée du caveau. Ouvrir la porte, puis entrer. Passer la statue du chien et récupèrer une tête de mort. Sortir et se placer sur le chemin. Utiliser le crâne sur le cavalier volant lors de son passage.

Arrivée à Etheria: Aller deux fois à droite afin de récupérer de l'ambrosia au sommet de la montagne (grimper sur l'arbre pour accéder au bout de la branche). Redescendre de la montagne. Aller à gauche, puis emprunter l'arc-enciel en bas à droite de l'écran. Utiliser l'ambrosia sur la statue à la corne d'abondance (au fond de l'écran). Utiliser deux fois le fruit ainsi obtenu sur la blessure de l'arbre. Utiliser la flûte du cavalier. Passer sous l'arche à droite, puis aller au nord. Pincer successivement les cordes 1, 5, 6, 4 (en partant de la gauche) de la harpe. Utiliser la boule fixée sur la harpe. Parler deux fois aux Parques. Retourner au carrefour des arcs-en-ciel. Prendre celui situé en bas à gauche. Contourner les plantes carnivores, aller voir le docteur Cadavre et lui parler de l'insomnie. Essayer le divan. Revenir à Etheria en utilisant la flûte à l'extérieur de la maison. Reparler aux Parques en jouant les mêmes notes que précédemment sur la harpe, puis en utilisant la boule. Aller ensuite parler à la princesse libérée du sortilège de l'arbre (Ceres) en utilisant l'arc-en-ciel en bas à droite. Revenir juste après cela à Etheria à l'aide de la flûte. Reprendre l'arc-en-ciel qui mène chez Malicia. Aller à l'arrière de la maison. Si le chien aboie, faire un aller-retour à l'écran principal. Utiliser alors le trou derrière la maison. Comme avec Rosella, ne pas sortir du premier coup. Après l'animation, examiner la lampe afin de récupérer le cristal. Ressortir par la trappe puis appeler le cheval. Aller dans le désert (arc-en-ciel en haut à gauche). Aller deux fois au nord puis à droite. Utiliser le cristal sur le rayon lumineux de la statue. Retourner consulter les Parques sur Etheria. Escalader la montagne afin d'utiliser le piège à rêve sur le cauchemar sortant de la grotte. Entrer et donner au fileur de rêves le cauchemar capturé dans

le filet. Utiliser le tapis magique.

Face au cauchemar noir, utiliser le

filet à rêve. Aller au sud afin de libérer Maab après être entré dans le bâtiment.

Utiliser le cristal illuminé sur le bloc de glace. Aller au sommet de la montagne, s'éloigner du bord et utiliser le mors magique sur le vent blanc (le cheval) lorsque ce dernier passe. Il faut bien se placer derrière l'entrée de la caverne (Valanice pousse un soupir).



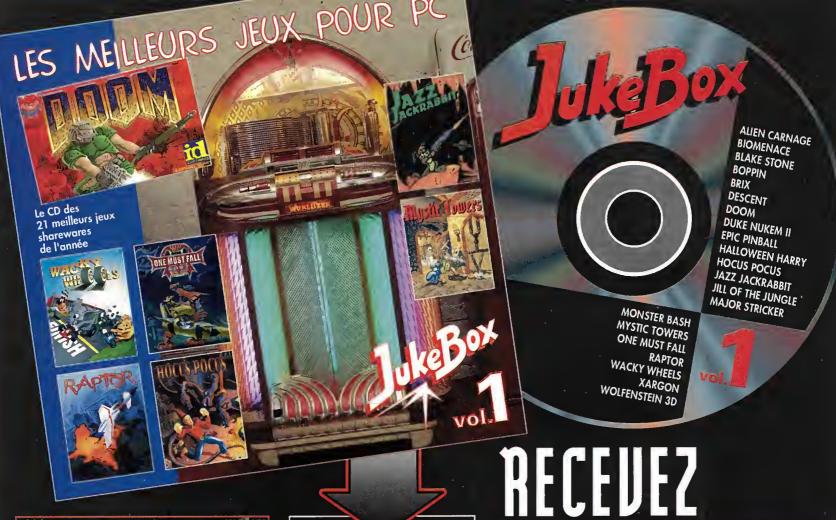
Examiner la baguette magique. Cliquer sur sa base. Cela change le T en F. Utiliser alors la baguette sur l'imposteur (il est projeté contre le gros tuyau). Après plusieurs animations, utiliser la pelle sur Rosella. Sortir de la grotte par la gauche. Devant la porte, actionner le cadran de gauche, de droite, puis central. Utiliser le module bizarre sur la prise de courant du panneau de contrôle contre lequel le roi est adossé. Après un court moment, le module est chargé. Il faut que ce dernier clignote pour être en charge maximale (important). Pour réveiller le roi, utiliser sur lui la fleur. Lui parler. Après que Malicia ait foudroyé Edgar, utiliser rapidement le module bizarre sur la sorcière. Enfin, utiliser l'extravie sur Edgar. All is well that ends (as always) well.

Deckard Daventry









APOGEE SOFTWARE:

ALIEN CARNAGE •

BIOMENACE • BLAKE STONE

- BOPPIN DUKE NUKEM II
- HALLOWEEN HARRY •
- **HOCUS POCUS MAJOR** STRICKER • MONSTER BASH
- MYSTIC TOWERS
 RAPTOR
- WACKY WHEELS
- **WOLFENSTEIN 3D**
- SAV CREATIONS:
- **ID SOFTWARE: DOOM**
- **EPIC MEGAGAMES:**
- **EPIC PINBALL JAZZ**

JACKRABBIT • JILL OF THE

JUNGLE • ONE MUST FALL •

XARGON

INTERPLAY: DESCENT

GRATUITEMENT

LE CD-ROM DES MEILLEURS JEUX POUR PC

36 29 20

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT, CHEZ VOUS, PAR LA POSTE, LE CD JUKEBOK VOLUME 1, COMPOSEZ SUR VOTRE MINITEL LE

les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 9,06 F.TIC la minute. Envoi en France métropolitoine uniquement. Le Shoreware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser grotuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les morques citées sont déposées por leurs auteurs



COMMENT CAMARCHE

Toute configuration ludique qui se respecte est aujourd'hui dotée d'une

carte sonore. Depuis un an, les cartes General Midi se sont même répandues.

Laissez-vous guider dans la découverte des possibilités parfois inexplorées de ces boîtes à sons, au plus grand plaisir de vos voisins.



Ne cherchez plus Midi à quatorze heures!

'air de rien, les cartes sonores dont sont équipés nos PC auraient fait pâlir d'envie les musiciens synthétiques d'il y a dix ans. Voyez plutôt: avec une carte General Midi, vous disposez d'un orchestre de 128 instrumentistes. Les tables d'échantillons à l'origine de la synthèse General Midi sont les enregistrements d'instruments authentiques, et il suffit d'en avoir écouté une en action pour mesurer le chemin parcouru depuis la synthèse FM des premières SoundBlaster. Non contentes d'offrir une qualité incontestable à l'exécution des musiques qui rythment l'action et nourrissent les atmosphères de nos jeux préférés, ces cartes sont des synthétiseurs à part entière. Souvent livrées avec des logiciels séquenceurs (qui sont à la musique informatique ce que le traitement de texte est à l'écriture), elles sont la porte ouverte à la découverte du monde de la musique. Que ce soit en exécutant des séquences Midifiles prêtes à jouer, ou en enregistrant vos propres morceaux, il ne tient qu'à vous d'exploiter à fond les trésors multitimbraux enfouis dans votre carte sonore.

Le Midi

Tout cela n'aurait pas été possible sans l'apparition, il y a plus de dix ans, (NDLR: 1982. Séquencial Circuits) du Midi. Le Midi, qui signifie Musical Instrument Digital Interface, n'est pas une norme

tions que les principaux constructeurs d'instruments électroniques ont élaboré depuis le début des années 80. À l'époque, chaque fabricant avait son propre sytème de commande et de synchronisation, et c'était la croix et la bannière pour faire causer un synthé Korg avec une machine de chez Roland. Dans sa version de base, le code Midi ne comprend que quelques mots chargés de la transmission des ordres essentiels relatifs aux notes de musique. Par exemple : "un synthétiseur vient de jouer sur le canal 3 la note Do de la troisième octave avec une vélocité de 91 pendant tant de cycles d'horloge (le métronome)". C'est le type de message obtenu en enfoncant une touche d'un clavier Midi. Ces informations sont transmises via la prise Midi Out de l'appareil et peuvent être envoyées dans un autre synthétiseur (ou expandeur, qui est le nom que l'on donne aux synthétiseurs sans claviers) pour déclencher d'autres sonorités, ou - et ça devient plus intéressant - enregistrées dans un séquenceur qui décuple les possibilités d'expression du musicien Midi. Car si un clavier Midi permet de jouer en direct de deux instruments différents à la fois (un pour chaque main, avec au mieux un troisième aux pieds pour nos amis primates), grâce au séquenceur, plusieurs instruments peuvent être enregistrés l'un après l'autre sur des canaux Midi indépendants et rejoués tous ensemble (et, du coup, vous pouvez faire la nique à nos amis les pieuvres). Ce qui transite par le

mais plutôt un ensemble de spécifica-



E-MU Systems, constructeur américain de synthès depuis l'âge d'or de l'analogique, propose bon nombre d'expandeurs basés sur la technologie des tables d'ondes échantillonnées. Le soin apporté à l'enregistrement des échantillons de base est un facteur primordial pour la qualité et la musicalité d'une boîte à son. Notons que les cartes SoundBlaster AWE32 intègrent un chip EMU-8000.



C'est le constructeur japonais Roland qui a accéléré l'éclosion du General Midi en commercialisant l'un des premiers expandeurs grand public, le MT 32. Depuis, le fils de Charlemagne a même poussé plus loin le bouchon en proposant le GS, extension du General Midi, que l'on retrouve dans ce SoundCanvas SC88. Le logo General Midi apposé sur ce type d'expandeur est la garantie du respect du standard et de compatibilité avec la foultitude de bécanes General Midi.

câble Midi n'est donc pas du signal audio, mais des codes de commandes (répartis sur 16 canaux) qui informent les éléments d'une configuration Midi sur la hauteur, la force et la durée des notes qui doivent être jouées.

Ce qui a fait la force du Midi, c'est sa constante réactualisation au fur et à mesure du développement de la norme. Ainsi, en dehors des ordres qui signalent l'enfoncement des touches, le Midi transmet une foule de messages qui agissent sur les paramètres des synthétiseurs. Il peut s'agir de l'action sur la molette de modulation ou de hauteur (pitch bend) ou la pédale d'étouffement (sustain) ou de volume. Certains messages donnent des informations sur le morceau sélectionné, la position dans le morceau, le démarrage ou l'arrêt d'une séquence, le changement de sonorité en cours de jeu... Enfin, certains messages pilotent des paramètres, redéfinissables par l'utilisateur, qui diffèrent suivant les machines (on parle de "système exclusif"). Or, pour notre plus grand plaisir, tous ces codes sont enregistrables et éditables, graphiquement et à la souris, dans de superbes séquenceurs qui tournent sous Windows.

Le General Midi

Supposons maintenant que vous composiez un superbe morceau grâce à votre PC qui contrôle un synthétiseur

Midi multitimbral (multitimbral = on peut jouer de plusieurs instruments en même temps). Sur le canal I, vous avez enregistré une basse qui swingue, alors que des violons langoureux s'épanchent sur le canal 4 au rythme d'un solo endiablé de bouzouki sur le canal 8. Fier comme un paon, vous décidez de faire profiter votre ami Duchmol de cet opéra post-atomique, et lui transmettez une disquette de la séquence pour la faire tourner sur sa propre configuration de synthés. Pas de bol, chez Duchmol, le canal 4 correspond à une guitare saturée, le I à un orgue hammond et le 8 est une simulation un peu ratée (il est pas très doué, Duchmol, pour la synthèse FM) du passage d'un escadron d'hélicoptères de combat dans "Apocalypse Now". Bonjour la cacophonie! Et puis, c'est pas la peine d'expliquer à Duchmol que votre morceau est la plus belle composition que le monde ait connu (évidemment, il a pas aimé votre réflexion sur sa simulation d'hélicoptères!).

Rassurez-vous, ce scénario catastrophe illustrait l'état des choses avant l'apparition du General Midi. La norme GM niveau I classe les 128 premiers sons que l'on trouve sur tout générateur de sons (expandeur), synthé, carte d'extension sonore. Chaque sonorité est affectée à un numéro de changement de programme (Program change) de 0 à 127. Les sons sont organisés en 16 familles de 8 sons : pianos, percussions violons, ensembles de cordes, cuivres, anches, flûtes, synthés solos, nappes de synthés, effets synthés, instruments ethniques, percussions, effets sonores. Ceci est effectif pour tous les canaux, sauf le 10 qui est toujours affecté à la batterie. Quarante-sept sons de batterie sont affectés au Drum kit n°1. De la même manière, les contrôleurs de jeu principaux (modulation, volume principal, panoramique, expression, pédale sustain) se voient attribuer des codes bien précis. Tout instrument implanté GM configurera automatiquement ses sons de façon standard, lorsqu'il recevra un message Midi bien particulier.

Apparemment, les constructeurs à l'origine du GM avaient vu juste, puisque peu de temps après la publication de la norme, Microsoft présentait les spécifications de sa norme multimédia MPC, reprenant les spécifications du GM, et rajoutant quelques addenda pour les PC pouvant tourner sous MPC et Windows 3.1. Mais était-ce la peine de se donner autant de mal? Duchmol a finalement acheté un expandeur GM, pourtant il ne reconnaît toujours pas à sa juste valeur vos talents de compositeur de musique concrète...

Les séquences Midi File

Eh oui, le truc de l'ami Duchmol, c'est plutôt les morceaux Midifiles, des séquences prêtes à jouer. Créé en 1988 par Dave Openheim d'Opcode System,

Ouelaues succestions

- Fatar Studio 49 : clavier de commande Midi avec 49 touches dynamiques, soit 4 octaves (990 F TTC). Roland PĆ-200 Mkll : clavier de commande dynamique au standard General Midi de 49 touches, molettes Pitch Bend et modulation, program et bank change, transposition, volume, pédales. (1 490 F TTC) - Yamaha CBX-K3: clavier de commande GM avec 49 touches. molettes Pitch Bend et modulation, program et bank change, transposition, volume, pédales. (1 790 F TTC).



Branchez un clavier sur votre carte son. Que ce soit le synthétiseur dernier cri avec générateur de son intégré ou bien un simple clavier de commande, toutes les machines actuelles sont dotées de sympathiques connecteurs Midi.

MIDI

VRAI

II existe des saxophones MID

VRAI

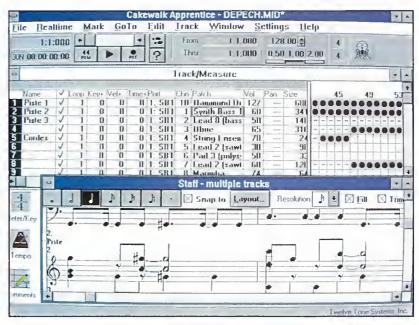
Le PW de Yamaha transforme le souffle en impulsions MID.II existe aussi des trompettes et des guitares MIDI. Bien entendu, on peut assigner le son que l'on souhaitel

le standard Midi File est un format de fichier de séquences universel, permettant de les transférer sur tout ordinateur et dans tout séquenceur. Deux types de fichiers Midi File sont couramment utilisés. Le premier, de type 0, enregistre toutes les données sur une même piste, le second, de type 1, conserve le nombre de pistes d'origine. Nombre de sociétés françaises et internationales commercialisent par centaines ces types de séquences, ou les proposent en téléchargement. Ainsi, sur minitel, le 3617 Midisong offre un grand choix de morceaux de bonne qualité. Les styles sont variés, du hard à la musique classique. Par contre, les temps de téléchargement sont très longs (près de 30 mn pour un morceau, or ça coûte 5,47 F/mn!) Le BBS Online USA Online au 36 68 18 10 propose également des séquences Midi dans des styles variés. C'est un peu moins bien, mais beaucoup moins cher (2,19 F/mn et la transmission s'effectue à 9 600 bps). Enfin, un forum Midi existe sur CompuServe. Les tarifs sont encore plus raisonnables, puisqu'on peut utiliser la connexion à 14 400 bps; en contrepartie, les morceaux sont moins intéressants et privilégient le genre classique. Sinon, des sociétés commercialisent des séquences à l'unité ou sous forme de packs (190 F pour 8 titres) comme par exemple MIDIFILE (voir au 3615 Midifile).

Le clavier de commande :

Vous êtes lassé d'écouter les Midi Files pondues par d'autres crétins? Vous avez déjà en tête le hit Tekno (ou Pekno) qui va transe-ander les pistes de danse et faire se gondoler de plaisir les blaireaux au son du "j'aime le bouger, bouger"? Faitesvous un petit plaisir : payez-vous un vrai clavier! Pour un budget entre 1 000 et 2 000 F, vous pouvez adjoindre au couple PC + carte son General Midi, un clavier de commande qui fera faire un bond de géant à votre créativité musicale. À la différence d'un synthé, le clavier de commande ne génère aucun son, mais il permet de contrôler les sonorités de votre carte General Midi avec de vraies touches noires et blanches; on n'a pas trouvé mieux. Pour ce prix, ces claviers sont à toucher dynamique (c'est-à-dire que la force et la vitesse à laquelle on enfonce et relâche les touches, influe sur les sons).

L'interface Midi et la connectique



Pour transmettre au générateur de son General Midi les jolies mélodies que vous exécutez au clavier, il vous faudra une interface Midi. Le standard sous DOS a été établi voici longtemps par l'interface MPU-401 Roland. On trouve diverses cartes compatibles, dont le prix varie suivant le nombre d'entrées/sorties et la présence d'une synchro SMPTE (synchro professionnelle héritée du monde cinéma). Il faut compter entre 500 et 2 000 F pour ces cartes ISA 8 bits, par exemple de la marque Midi Quest. Mais pas de panique, la plupart des cartes sonores intègrent une interface Midi de type Soundblaster ou MPU-401 (en mode UART, c'est à dire simplifié). Ces interfaces intégrées conviennent tant que l'on n'a pas besoin de synchro. Sous Windows 3.1, le respect du standard MPU importe peu, dans la mesure où ces cartes, une fois gérées par Windows grâce aux gestionnaires qui les accompagnent, sont reconnues ensuite par l'ensemble des logiciels de musique. Il ne faut cependant pas oublier le câble de raccord Midi adéquat (environ 300 F) que l'on peut trouver dans les magasins de microinformatique musicale, et qui se branche sur le port joystick. Ce câble comporte une prise Midi In et une prise Midi Out ainsi qu'une nouvelle connection pour le joystick, ce qui vous permet de ne pas être privé de cet ustensile hautement bénéfique. Contre toute attente, il faudra raccorder le câble Midi In au connecteur Midi Out du clavier. Si, si ! Réfléchissez donc deux secondes, vous verrez que c'est logique. Et alors, le câble Midi Out, qu'est-ce qu'il devient dans cette histoire? Eh bien, si votre clavier de commande est un synthé, vous y raccorderez son connecteur Midi In, sinon il pourra vous servir à connecter un autre périphérique Midi, Comme vous êtes drôlement observateur, vous avez dû remarquer que les appareils Midi comportent également une prise Midi Thru. Ce connecteur répercute toutes les commandes qui arrivent par le Midi In, et sert donc à raccorder en chaîne d'autres machines Midi. En ce qui concerne les câbles Midi, ils sont dotés de prises Din à cinq broches, dont trois seulement sont utilisées (la 5 et la 4 servent au transfert du signal et la 2 fait office de masse). Evitez d'utiliser d'autres câbles que ceux spécifiés Midi, comme les câbles hi-fi (à la norme Din cinq broches). Dans ce cas, il faudra faire attention d'une part à ce que les broches 3 et 1 ne soient pas respectivement reliées aux broches 5 et 4, et d'autre part qu'il n'y ait pas d'inversion, c'est-à-dire que le fil partant de la broche 5 n'arrive pas à la broche 4 de l'autre prise. Voilà, vous savez tout.

Les gestionnaires Midi de Windows 3.1. | Control | Cont







47. rue de Crimée 75019 Paris Tél: 42 45 54 38 Fax: 44 84 03 72 TUnivers PC 20959RS au plus juste Prix 1111

Configurations PC EXCEL Multimédia

486 DX 40

4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1 Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Coulcur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse Carle Son type Sblaster 16 DSP Midti CD Interface Midt Rotand Log MultiMédias 100% Compatible

Carte SBlaster 16

Korg Général Midi

Disque Dur 420 Mo

Disque Dur 540 Mo

Dos 6.22+Windows 3.11 Trustmaster MKII

Mitsumi Triple Vitesse

Audio Excel DSP 16 SBlaster 16 ASP Multi CD

SBlaster AWE 32 Panasonic DVitesse CR 562

Kit CD Panasonic + 2 jeux (Dragon Lore+Armored Fist)

Lecteur CD-Rom 4 Vitesses

Kit CD-Rom 4 Speeds TEAC + 2 jeux CD

4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1 Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick

Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMedias 160% Compatible

790

1189

1785

950

1290

2290

1340

1590

4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1 Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick
Ecran SVGA 14" Couleur
Pitch 0,28

486 DX4 100

Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse Carre Son Type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log Mylit Medias 100% Compatible

275 1100

590 690 849

899 1490 1890

1490 1950

2390 3990

4490

5990 6490

8 Mo RAM 72 broches 32 bits Carte SVGA 1Mo PCI ext 2Mo Lecteur 3" 1/2 Cache 512 Ko

Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28+Port Joystick Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo

CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMedias 100% Compatible

prious

ق

Ø

Œ

Dos 6.2 + Windows 3.11

MAXI SOUND DSP 16 + KORG

4 Mo Supplémentaires +1100 PC sans CD-ROM
Ecran SVGA 15" MPRII low Rad +1000 PC livré en Fast IDE et Fast Vesa
PC Tristandard VLB/ISA/PCI +400 Expandeur Général MIDI Korg +400 Expandeur Général MIDI Korg +690 CD-ROM Triple Vitesse

WAVE + UPGRADE 1 Mo 4 Mo

-750 +300 +790+800 PC Liviés

Action South

Tarit Souris

486 66 LI

4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1 Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 420 Mo





enx

Trustmaster ProMetal Alone in the Dark 3 Armored-Fist Commanche Creature Shock CyberDreams Cyclemania NC NC 274 329 Dark Force DarkSun 2 304 Dragon Lore Dungeon Hack Dune + The 7th Guest 334 Ecstatica Fifa International Soccer 274 294 Heimdall 2 Inca 2-Wiracocha Inferno King's Quest 7 NC NC King's Quest Collec 1-6 Kyrandia 3 Lands of Lore

8 Mo
1Mo Acc Vesa
1Mo Et 2Mo
ET 4000 W32 i VLB
ET 4000 W32 i VLB
ET 4000 W32 i PCI
Spider 64Bits 1Mo ext 4Mo VLB
Spider 64Bits 1Mo ext 4Mo PCI
486 DX 40
486 DX 260 VLB*
486 DX 280 VLB*
486 DX 280 VLB*
486 DX 280 VLB*
Pentium 66 PCI*
Pentium 90 PCI*
Pentium 100 PCI* Little big Adventure Magic Carpet 299 184 Megarace Mortal Kombat 2 Myst NHL Hockey 95 404 310 Novastorm 330 PGA 486 Tour Golf 314 Police Quest 4 296 Quarantine 314 354 NC Ravenioft Sam&Max Hit the road VF Simcity Enhanced 2000 Super Karts Syndicate 2 The 11th Hour Theme Park NC NC Under a Killing Moon 399 NC Who shot J. Rock

of 50 West Great eux Aces of the Deep Alone in the dark 3 Arena ElderScrolls Armored Fist Colonization Commanche+mission 330 Dark Legions 284 Darksun 2 296 Delta V Dungeon Hack +Eye of the Beholder Empire Soccer 94 Fields of Glory Fifa inter Soccer Harpoon 2 Heimdall 2

Indy Car Racing

I Ishar 3 Kyrandia 3 284 324 320 Leisure suit Larry 6 284 Little big Adventure Master of Magic NC NC 224 270 Micromachines NHL ice Hockey Pizza Tycoon Police Quest 4 NC 284 Quarantine 28-Raptor Call of the Shadow 284 284 264 254 274 324 Ravenloft Settlers 264 330 320 Spce Simul Microsoft Syndicate 2 Tie Fighter 270 320

Nous contacter Transtormation Pour Rendez-Vous 386 en 486

Livraison sous 48 H *** Frais de Port PC Province +320F Accessoire + 80 F

NC

Bon de	Commande à retourne	r à Micro PC 147, rue de Crimé	e 75019 Paris tél 42 45 54	1 38
Nom:Prénom:		Désignation	Prix TTC	Normal * : +20 F
Adresse:	1			Collissimo* : +29 I
Code Postal:Ville:				Chèque ** Signature Obligatoire
Téléphone:	Frais de port	PC Province :+320F Accessor	oire:+80F	

* frais de port à prévoir par jeu ** Chèque délivré à l'ordre de SARL FORCE ONE *** dans la limite des stocks disponible

Tête d'émul

LES ÉMULATEURS, DERNIER CRI DE LA PROGRAMMATION

C'ÉTAIT DEVENU TROP SIMPLE DE FAIRE DES JEUX COMPLIQUÉS

L'idée d'émuler le fonctionnement d'une ou plusieurs machines avec un seul ordinateur ne date pas d'hier. Les développeurs utilisent depuis longtemps des émulateurs de circuits spécialisés afin d'en reproduire le fonctionnement dans un futur montage électrique par exemple. Mais bien plus marrant sont les programmes reproduisant le fonctionnement d'un ordinateur tout entier : Apple II, ZX8I... voici un bref aperçu des principaux émulateurs disponibles sur Mac et sur PC.

i vous débarquez depuis peu dans la micro-informatique. alors bienvenue. Mais vous venez de rater un grand moment d'histoire. Celle-ci débute avec les premiers ordinateurs grand public: TRS 80, ZX81, Apple II, VIC 20... la liste est longue et les souvenirs nombreux. Comme il était bon le temps où l'on découvrait ce qui allait devenir plus tard notre grande passion à tous. On en arrive même à regretter ses premiers amours. "Tu te rappelles du graphisme du Manoir du Docteur Genius sur Oric I ?". "Un peu si je m'en souviens, c'était à tomber par terre!". Prenez quatre cure-dents, disposez-les en forme d'étoile sur un fond noir, et ça vous donnera une idée de la richesse des écrans sur lesquels on s'extasiait il n'y a pas si longtemps encore. C'est alors que vint l'idée à quelques programmeurs nostalgiques de créer des émulateurs. Censés reproduire le fonctionnement de feu nos machines sur l'ordinateur du moment, ces émulateurs, au risque d'en choquer plus d'un, ne servent à rien. Les vieux jeux sont si en retard techniquement, qu'ils en deviennent sans intérêt et il faudrait soit être fou, soit être riche pour passer son temps à jouer à Spy Vs Spy version C64 sur un PC, même bas de gamme.

micro ne peuvent pas comprendre. Ça ne sert à rien, O.K. Mais c'est sacré, on ne touche pas.

Dit Jérôme, comment ça marche?

C'est quoi cette bouteille de laaaiiiit ? Un émulateur, mon fils. C'est un programme capable de lire le code provenant d'une autre machine et de l'interpréter comme le ferait la dite machine. Pour y parvenir, il faut développer un soft reproduisant point par point son fonctionnement. Et ça n'est pas aussi simple que l'on voudrait bien le croire. Dans le cas d'un émulateur ZX Spectrum par exemple, un jeu programmé en assembleur fait directement appel aux fonctions du Z 80. Un émulateur Spectrum sera donc avant tout un émulateur du processeur Z 80. Mais il fera aussi appel à la Rom d'origine, à un mode graphique spécifique, à des interruptions particulières, au port joystick ou au clavier non standard. Si le jeu est en Basic, il faut aussi savoir émuler ce dernier. Idem en ce qui concerne le support sur lequel se trouve le programme. Un PC ou un Mac ne fonc-

C'est pour cela que les jeunos de la

Out Run sur l'émulateu Personal C64



tionne plus avec des casssettes. Comme vous pouvez le constater, la programmation d'un tel émulateur est un travail de fourmi obligeant son auteur à connaître parfaitement la machine émulée et la machine émulante. Le transfert de données d'une bécane à l'autre s'effectue le plus souvent avec l'aide d'un câble série ou d'un câble spécifique permettant parfois de lire directement sur le lecteur d'origine. Selon les cas, l'émulateur gère les fichiers transférés sous la forme d'une image de disquette ou bien comme fichiers standard. Par exemple, la transposition d'une disquette Apple II sur PC donne naissance à un fichier de 143 Ko contenant l'intégralité des programmes. Ainsi, les softs d'édition de disquettes genre "Locksmith" croient avoir à faire à un drive de chez Apple, alors qu'en fait il n'en est rien. Cela permet aussi de booter l'émulateur sur une disquette donnée. Dans le second cas, le programme d'émulation comporte un menu supplémentaire destiné à interfacer la gestion disque de l'ordinateur émulant avec la machine émulée. Les auteurs

de ces petites merveilles en profitent d'ailleurs pour y inclure d'autres fonctionnalités. L'exemple le plus flagrant reste celui de l'émulateur C64 pour PC offrant, outre le multi-tâche (on peut lancer plusieurs programmes C64 en même temps), une panoplie de réglages concernant l'affichage, la modification de la fréquence de l'horloge du processeur simulé, etc. Quitte à refaire un ordinateur dans un ordinateur, autant le refaire en mieux.

L'intégralité de ces émulateurs étant des ShareWare, vous pourrez les trouver sur notre serveur (3615 JOYSTICK *FISSA), sur CompuServe, E-mail ou par le biais de services spécialisés dans ce type de distribution. Si l'un de ces programmes crée chez vous l'émulation, vous devrez alors envoyer un chèque - d'un montant très raisonnable - à son auteur qui vous fournira à son tour une version plus complète de son émulateur. Il faut en effet savoir que certains d'entre eux sont légèrement bridés, et ce afin de convaincre les gens d'envoyer de l'argent. Vous pourrez aussi, si tel est le cas, commander le câble de liaison indispensable au transfert des données.

MISE EN GARDE: Ces émulateurs comportent une image de la Rom de l'ordinateur d'origine. Cette Rom étant protégée par Copyright, vous n'avez le droit d'utiliser l'un de ces émulateurs que si vous possédez un ordinateur du même type que celui émulé. Cela ne concerne par les Rom des micro-ordinateurs Sinclair qui ont été considérés du domaine public il y a quelques années.

Nop the Madness! 1UP 092009 TOP 092009 FALLS 04 A: X: Y: S: PC: OA69 85 40 STA \$40 [\$D5]

Bruce Lee version Apple II sous Stop the Madness (Mac)

JOYSTICK N°S7 153 FEYRICA 1995

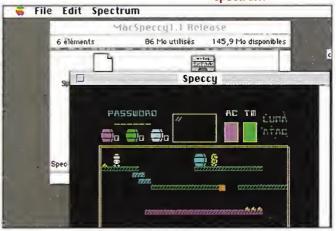
Mac Speccy I.I - sur Mac

acSpeccy est un émulateur de ZX Spectrum équipé de 48 Ko de mémoire. La plupart du code étant écrit en langage C, il nécessite l'utilisation d'un Mac suffisamment rapide. Comble du progrès, le démarrage du Spectrum se montre plus long que celui de la machine d'origine. Les fichiers chargeables sont en fait des images de la RAM (sna ou .z80) et vous pourrez en trouver davantage dans le forum Sinclair de CompuServe. Ce format de fichier est identique à l'émulateur PC équivalent. MacSpeccy supporte l'émulation d'un joystick Kempston, fonctionne en 16 ou 256 couleurs, et la taille de la fenêtre est modifiable. Bien que relativement fidèle, il se montre hélas un peu lent. Mais, selon l'auteur, la prochaine version devrait corriger ce défaut. À noter que j'ai rencontré quelques difficultés avec le son.

Emulation d'un : ZX Spectrum Sur : Mac Auteur : Danny Keogan Adresse : E·mail : Danny.Keogan@cs.tcd.ie Config. Recommandée :

LC 475 minimum + System 7

Luna Atac su spectrum





TETE D'ÉMUL



IL ... IL REVIT ..!

Commodore 64 Emulator 0.4 - sur Mac

et émulateur qui possède l'avantage d'exister dans une version PowerPC en est toujours à sa Beta version. Fort heureusement, la plupart des fonctions marchent à merveille. Le démarrage de cet émulateur vous renvoie sur l'écran bleu du C64. Le chargement de différents fichiers s'effectue via l'émulation du tristement célèbre 1541, le drive le plus lent du monde. Pour l'anecdote, certains jeux se chargeaient plus rapidement à partir de la cassette que du lecteur de disquettes. L'interface n° 8 sert donc à manipuler des images de disquettes, alors que la nº 9 permet la sauvegarde ou le chargement directement sur le

disque dur du Mac. De même, le "device n° 4" n'est autre que l'imprimante dont la sortie s'effectue dans un fichier. Outre la possibilité de sauver un programme en Basic par exemple, vous pouvez aussi créer une image de la RAM. Côté vidéo, le C64 Emulator 0.4 ne s'en sort pas trop mal, même s'il reste quelques bugs. La conversion de fichier provenant d'un 1541 reste hélas impossible. Il faut pour cela passer par le programme Disk64e sur PC, qui se charge de créer un format d'image compatible pour le rebasculer ensuite sur le Mac. On peut néanmoins passer par le port série, mais il faut pour cela un adaptateur sur le Commodore. Les performances restent satisfaisantes dans l'ensemble, bien que pas mal de programmes refusent de tourner.

Emulatian d'un : Cammodare 64 Auteur : Earle F. Philhawer Adresse : E·mail : st916w9r@dunx1. acs.drexel.edu Config. Recammandée :

LC II



Apple II Emulator surpc

I suffit de lancer le programme pour que votre PC bascule automatiquement en Apple II. Cet émulateur se contente du minimum. Le système de gestion des images de disques reste des plus sommaires, et il faut renommer les images avec le nom du drive bootable si l'on veut les utiliser. Bien que la couleur soit émulée, il reste des bugs dans l'affichage. La rapidité de l'émulation reste très correcte sur un 286, ce qui n'est pas le cas de tous. Le joystick est lui aussi reconnu, mais pas le port série.

Emulatian d'un : Apple II Auteur : Randy Spurlack Canfig. Recammandée : AT 286



La fenêtre de

contenu de la

présente sous

image sur le

disque dur.

forme de fichier

disquette

droite affiche le

Stop the Madness VO.85R sur Mac

registers Y: 00 5: 100 482E STA \$10 [\$31] LDA \$58 [\$03] STA \$09 [\$00] LDY \$0B [\$9D] 4832 85 09 4834 A4 0B 836 B9 1B 87 LDA \$871B. Y [\$87B 4839 18 CLC 65 03 85 19 483A ADC \$03 [\$15] STA \$19 [\$E5] 483C 83E B9 DB 87 LDA \$87DB. Y [\$887 STA \$1A [\$31] LDY #\$00 4841 85 1A 845 A1 1D LDA (\$1D, X) [\$080 847 EOR (\$1B), Y [\$35E

File Control Messages windows visk II to spea

"Stop the Madness" offre de nombreuses fonctions comme le désassemblement 6502 C en temps réel.

n émulateur Apple II sur un ordinateur d'Apple, c'est la moindre des choses. Stop the Madness propose une émulation propre et bien conçue. Il est possible d'ouvrir des fenêtres de désassemblage et de suivre l'exécution d'un programme pas à pas, afin de mieux comprendre le fonctionnement de l'émulateur. De même, la rapidité d'exécution reste réglable au cas où votre Macintosh se montrerait trop rapide. L'émulation de deux lecteurs de disquettes à l'aide d'un format propriétaire permet de booter de la manière la plus simple qui soit.Il

n'est en revanche expliqué nulle part comment transférer les fichiers de son vieil Apple II vers le Mac. Vous pourrez opter pour une émulation du son (qui ne fonctionne par toujours très bien), un mode d'affichage couleur ou monochrome, l'agrandissement par deux de la fenêtre d'affichage ou encore l'émulation d'un joystick via la souris ou le clavier numérique. Tout cela fonctionne à merveille à l'exception de l'émulation du joy, justement, qui ne paraît pas trop apprécier nos claviers Azerty.

Emulatian d'un : Apple II+ Adresse : E-mail : kevin@cassandra.ucr.edu Canfig Recammandée : LC II cauleur + System 7

VRAI FAUX

Il existe un Macintosh capable de faire tourner tous les programmes PC, sans exception. VRAI

C'est le dernier né de la gamme, le power 6100 DOS. Équipé d'une carte à double processeur (un PowerPC et un 486DX2 66), il est capable de faire tourner les deux environnements simultanément ou de passer de l'un à l'autre le plus simplement du monde.

Des fonctionnalités étendues, grâce notamment à une barre d'outils en bas de l'écran. SimSystem lle offre plus qu'une simple émulation Apple II. Tous les modes graphiques sont émulés. Ici, un genre de casse-briques du domaine public.

Sim System 1.0

sur PC

e plus performant des émulateurs d'Apple II. L'émulation obtenue est celle d'un Apple //e de 128 Ko de Ram équipé d'un port imprimante, de deux lecteurs de disquettes, de deux disques durs au format ProDos et d'une carte 80 colonnes. Toutes les résolutions graphiques sont reconnues, y compris la double haute-résolution. Le clavier est parfaitement géré (avec les deux touches "pomme"), le son fonctionne à merveille et les joysticks sont aussi émulés. Sim-System lle utilise non pas une image de la Rom d'Apple, mais un code entièrement remanié. C'est d'ailleurs un peu dommage, car le lancement du programme débouche sur un message de Rom spécifique et non sur le célèbre écran noir du véritable APPLE //e. Les auteurs y ont ajouté un utilitaire de débuggage permettant de piloter directement le 6502C simulé. Les images de disquette étant spécifigues, la création de nouveaux volumes nécessite l'utilisation d'un programme uniquement fourni avec la version enregistrée. Le volume créé est si précis, qu'il autorise la transposition de disquettes plombées, la protection étant en théone reproduite dans l'image générée. On pourra aussi opter pour la carte Deluxe Option Board de Central Point, capable de lire les disquettes Apple II dans un lecteur PC 5 "1/4. Voilà donc un émulateur que nous qualifierons de professionnel.

Emulation d'un : Apple //e
Auteur : Jim Sproul/American
Research Inc.
Adresse : American Research Inc.
2120 Deercreek Rd. Simi Valley,
CA 93065 USA

modes graphiques sont émulés. Ici, un genre de casse-briques du domaine public. CA 93065 USA Config. Recommandée : 386SX

Commodore 64 Software Emulator sur PC

COMMODORE 64 SOFTWARE EMULATOR
MAGIC CODEBYTES BY MIHA PETERNEL
(C) 1993 MOOVART SOFTWARE SLOVENTA

DEMULATOR OPTIONS D

JOYSTICK PORT EMULATION:
[INUNE] [A] [B] [BOTH]

SPRITE TO SPRITE COLLISSION:
[INUNE] [OH]

SPRITE TO BACKGROUND COLLISSION:
[INUNE] [OH]

RASTER SPEED:
FAST SPEED:
FAST SLOW

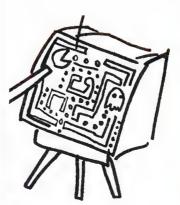
CLOCK SPEED:
FAST SLOW

Alika Beternel

Un menu permet de paramétrer la vitesse, les joysticks et autres points essentiels de l'émulation C64.

ue les fanas du C64 se réjouissent, ce soft reproduit l'utilisation d'un C64 jusque dans ses moindres recoins. Son, vidéo, joystick, lecteur de disquettes, tout y est fidèlement reproduit. Il utilise toutefois un menu supplémentaire permettant de régler la vitesse d'exécution des programmes, le taux de rafraîchissement et l'utilisation du joystick. On y trouve aussi une option d'anticolision de sprite (!?). Le format de fichiers se présente sous la forme de C64 ou T64, et les personnes ayant une version enregistrée auront l'honneur et l'avantage de recevoir un soft accompagné du schéma d'une interface servant à lire directement les logiciels C64 en cassettes sur le PC. Environ 90 % des programmes fonctionnent, et une carte compatible Sound Blaster s'avère nécessaire pour peu que l'on veuille entendre les bruitages.

Emulation d'un : Commodre 64 Auteur : Miha Peternel Adresse : E•mail : miha@cnd.hp.com Config. Recommandée : 386 DX



LES ÉMULATEURS

Le problème d'une émulation soft réside principalement dans la rapidité avec laquelle les instructions sont traitées. De plus, il reste bien entendu impossible d'émuler une machine plus puissante que celle sur laquelle on se trouve. La solution passe alors par un émulateur "hard". Se présentant le plus souvent sous forme de carte ou de cartouche à enficher, ces émulateurs permettent, dans la plupart des cas, de basculer d'une machine à l'autre à l'aide d'une simple combinaison de touches. C'est le cas de la carte Mac pour PC, par exemple. En revanche, d'autres, plus performantes, offrent carrément la puissance du multi-tâche.

Exemples de carte disponible

- Carte 3DO Blaster: une 3DO dans votre PC! Carte de chez Creative Labs.
- Cartes Mac et PC pour Amiga : il en existe plusieurs de puissance différente. Blitter Soft propose même une carte Pentium.
- Carte CD-l pour PC : bien, mais cher. Réservée essentiellement aux développeurs.
- Cartes Mac pour PC et cartes PC pour Mac: beaucoup ne sont pas disponibles en france. L'offre la plus intéressante reste celle d'Apple avec son PowerMac 6100 DOS.

Personal C64 1.03 - sur PC



Le plus performant de tous les émulateurs. Tout y est paramétrable, y compris le type de Rom à utiliser. De plus, il est multi-tâche!

a Rolls Royce des émulateurs. Le lancement de l'exécutable déboule sur un écran qui s'apparente plus à celui d'un traitement de texte qu'à celui d'un C64. Une pléiade de menus déroulants vous invite alors à procéder à tous les réglages possibles et inimaginables. Qui peut le moins peut le plus, le système est entièrement multi-tâche. C'est-à-dire qu'il demeure possible de lancer plusieurs C64 à la fois, chacun ayant son propre Basic, etc. À noter que cet émulateur gère jusqu'à 128 Ko de Ram et devient pour le coup compatible avec le C128. Absolument toutes les fonctions de l'ordinateur original sont simulées. Qu'il s'agisse du son, de la vidéo, des joysticks, du port parallèle ou bien du lecteur de disquettes. Certaines options de ce menu permettent en outre de transférer des programmes via le port parallèle, de modifier le volume sonore

des différentes voix, de choisir le fichier Rom à utiliser (au cas où vous auriez l'envie d'en programmer un autre), de paramétrer la vidéo... Bref, on peut tout faire, y compris sauvegarder le contenu de la Ram par exemple. C'est un peu comme un C64, mais qui serait sorti au moment de l'Amiga. Seule ombre au tableau : la notice d'utilisation est en allemand. Mis à part ça, PC64 est compatible avec le format de fichiers utilisé par son rival, en prenant soin toutefois de convertir ceux-là à son format. À ma connaissance, tous les softs fonctionnent sans exception.

Emulation d'un : Commodore 64 Auteur : Wolfgang Lorens Adresse : E-mail : 10112.220@compuserve.com Config. Recommandée : 486 SX 25

Executor/Dos 1.2 - sur PC

ui a dit que l'on ne pouvait pas faire tourner un Mac dans un PC ? Executor se charge non seulement d'exécuter les programmes écrits pour le Finder, mais s'offre aussi le luxe de reconnaître directement les disquettes Mac. Cette version ShareWare, dont l'utilisation reste limitée à une dizaine de minutes (suite à quoi il faut la relan-

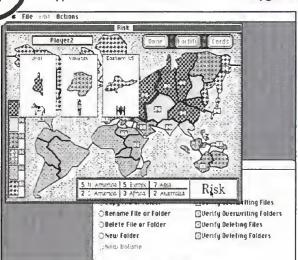
J'AI TELLEMENT ÉMULÉ MA

cer), tourne relativement bien mais n'inclut ni la couleur, ni le son, ni l'impression, ni l'émulation de ports séries, aucun support pour le system 7... bref, il manque un paquet de trucs, ce qui ne l'empêche pas de fonctionner étonnamment bien ! Mac Write démarre par exemple sans aucun problème. On peut aussi réserver une partie du disque dur pour en faire un disque Mac, et ce en actionnant simple-

ment un petit utilitaire qui va se charger de créer un fichier de disque virtuel. La société chargée du développement de cet émulateur travaille d'arrache-pied sur une version finale nommé Executor 2.0. Capable de faire à la fois tourner des programmes du system 7 mais aussi de reconnaître directement les CD et autres disques dur SCSI au format Macintosh, il n'est hélas disponible que dans une version commerciale. Le prix laisse un peu perplexe: 229 dollars, soit près de I 200 francs. Mais compte tenu du résultat obtenu, c'est finalement abordable, surtout si l'on en a un réel besoin.

Emulation d'un : Mac Auteur : Clifford T. Matthews / Abacus Research & Development Adresse : E-mail : ctm@ardi.com Config. Recommandée : 386 DX





L'émulateur permet d'utiliser une surface d'écran plus grande que celle du Mac Classic.

Sinclair ZX Spectrum Emulator 2.01 - sur PC

'auteur de cet émulateur nous gratifie d'un soft très performant, à l'utilisation fort agréable. De plus, la qualité de l'émulation fait que la quasi-totalité des programmes essayés ont accepté de démarrer du premier coup, y compris les programmes protégés. Eh oui, il est en effet possible, grâce au petit montage dont le schéma est fourni, de lire directement les cassettes sur son PC. Mais les fonctionnalités ne s'arrêtent pas là. Citons dans le désordre l'émulation MicroDrives et SamRam, l'import de fichiers textes comme programme Basic, la reconnaissance de tous les types de joysticks, la présence d'une interface RS232C... De même, l'émulation du son passe par une carte de type Adlib ou SoundBlaster. Le Z80 est si bien simulé que l'on y retrouve les fonctions et les drapeaux non documentés. La rapidité d'affichage est irréprochable et se montre même trop rapide dès le 386 DX. Une fonction réservée aux versions enregistrées permet de modifier la vitesse du Spectrum. Un bien bel émulateu somme toute.

Emulation d'un : ZX Spectrum 128 Auteur: Gerton Lunter Adresse: E-mall: gerton@rcondw.rug.nl Config. Recommandée: 386 DX



parametres d'une session Spectrum peuvent être modifiés à la volée, y compris le genre de Spectrum utilisé (128 K, avec ou sans SamRam...). Gare

qaqs

Dieu merci, le monde de l'émulation n'est pas épargné par l'humour. Mais attention, car s'il

circule quelques émulateurs destinés à faire

rigoler les copains,

tables arnaques

d'autres sont de véri-

lorsqu'il ne s'agit pas

ture à de méchants

virus pleins de poils.

trouve une mini-simu-

lation de Windows 3.1

sempitemelle d'erreurs

icône, à l'exception du

jeu démineur qui, lui,

fonctionne. C'est rela-

somme toute très réa-

pourquol, ça ne fait pas

rire les utilisateurs PC.

Bug. Ce dernier repro-

duit la séquence de

boot du Mac pour

déboucher sur le

bureau. L'histoire se

général avec un gros

la pomme. C'est

termine dans un fiasco

cafard qui vient bouffer

bizarre mais là encore,

ça ne fait pas rire tout

le monde. Enfin, citons le faux programme

Amiga pour PC affi-

Workbench et les

arnaques que sont les

émulateurs MegaDrive

et SuperNintendo. Si vous voyez l'un d'eux en téléchargement, surtout n'en faites rien,

vous seriez fort décu. Et je ne parle même pas du temps passé à les télécharger!

chant l'écran du

Leur réponse se nomme d'ailleurs Mac

liste, mais allez savoir

tivement bien fait et

qui renvoie une liste

dès lors que vous

tentez d'ouvrir une

Du côté Mac, on

simplement de couver-

Xtender - sur PC

n ZX81 équipé d'une extension 48 Ko et de la haute-résolution, voilà ce que vous propose Xtender. Autant vous prévenir d'avance, les programmes de démo fournis avec Xtender ont été transférés directement par l'auteur avec l'aide

> Un rappel touches du clavier du ZX81 est consultable en permanence.

d'un QL, dernier ordinateur de notre ami Clive Sinclair. A priori, il n'est donc pas possible de récupérer ses vieux fichiers sur cassettes, à moins de posséder un QL et de procéder de la même manière. Remarquez qu'il vous reste le Basic, et que rien ne vous empêche de repiocher un listing dans un Hebdogiciel d'antan. Pour ce qui est de l'émulation, celle-ci paraît fort correcte avec la présence de quelques fonctions supplémentaires permettant d'accéder au système de fichier du PC. Ce petit plus mis à part, l'impression de se retrouver devant un ZX81 est quasi parfaite. Une aide clavier reste heureusement accessible en permanence.

Emulation d'un : ZX 81 Auteur: Carlo Delhez Adresse: E-mail: tnndcarlo@cycl.phys.tue.nl Config. Recommandée: 286





Un émulateur Windows pour Mac qui vous renvoie des tonnes de messages

d'erreurs... Grrrrrr !!!

JOYSTICH N°57 157 FEYRIER 1995

REPORTAGE +

LORD CASOUE VIRTUEL

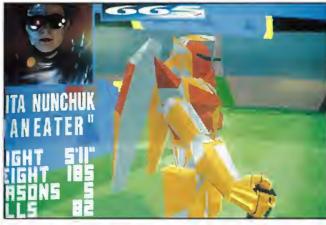
Quand "virtuel" devient "réalité".

Action Virtuelle vient d'ouvrir ses portes en banlieue parisienne. Ce centre de réalité virtuelle, unique en France, met à la disposition de ses visiteurs quelques machines leur permettant d'avoir un avant-goût de ce que seront les jeux de demain. Un concept nouveau de la salle d'arcade tout à fait intéressant.



Dans Flying Aces, vos cibles sont des ballons dirigeables, des Zeppelins, sur lesquels on peut d'ailleurs se poser, et les monomoteurs de camps adverses. À noter que lors d'un jeu à deux, les deux joueurs combattent ensemble. Le meilleur se mesurera à l'ignoble baron rouge dans un terrible face-à-face.





Gridbuster, pouvant se jouer seul ou à deux, vous place dans la peau d'un gladiateur du futur, équipé de rétro-fusées. L'action se déroule sur un stade où évoluent quatre joueurs dont deux ou trois sont dirigés par l'ordinateur. On peut tourner sur soi-même, bouger la tête, incliner ses propulseurs et bien entendu tirer.





Si vous vous sentez l'âme d'un pilote de chasse, alors V-Tol est fait pour vous. Le fait de pouvoir tourner la tête ajoute un plus indéniable à cette simulation de vol.



nstallé à proximité de Paris, à Évry très exactement, Action Virtuelle dispose de cinq machines de la firme Virtuality. L'ensemble se décompose en deux stations debout reliées entre elles et trois stations assises dont deux également connectées. En raison de la complexité des engins, le personnel de la salle s'occupe d'arnacher les joueurs avec les ceintures et autres casques indispensables à leur bon fonctionnement. La vision du jeu se fait donc à travers le casque, et des capteurs placés dans l'armature du meuble d'arcade se chargent de repérer sa position dans l'espace. Il en est de même pour la manette qui équipe les deux stations verticales. Avec une durée moyenne variant approximativement de 4 à 6 minutes, les quatre jeux mis à la disposition des joueurs exploitent assez bien les machines. On peut toutefois regretter le manque de puissance de ces dernières. Conçues à base d'Amiga (haut de gamme), l'animation y est un peu saccadée et le graphisme simpliste. Mais laissons la technique évoluer à son rythme. La micro n'est-elle pas passée par là elle aussi? Et puis pour un début ce n'est déjà pas si mal.

Le prix de chaque partie est fixé à dix francs, mais Action Virtuelle propose des systèmes de prix forfaitaires. De plus, les clients peuvent y acheter des sandwichs, des boissons et les derniers jeux CD-Rom du moment. Avouez que pour une simple salle de jeux, c'est rudement sympathique tout ça!

Action Virtuelle est ouvert de 12 h à 20 h du lundi au jeudi, le vendredi jusqu'ò 21 h, le samedi jusqu'à 22 h et le dimonche de 15 h à 18 h. Vous pouvez vous y rendre en vaiture sait par l'outoroute A6 (sortie centre ville), soit por lo N7 (sortie Préfecture) ou bien por le troin (gore Évry Caurcouronnes). Lo solle se situe ou 32, cours Blaise Poscol, dans le quortier des "Passages" à deux pas de la gare et de la mairie.



Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., chaque mercredi à 16 h sur



VOUS VOULEZ PASSER À LA TÉLÉ ET AFFRONTER LES MEILLEURS TESTEURS DE JOYPAD ?

RENVOYEZ VITE LE BON DE PAR-TICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ETRE SÉLECTIONNÉ.

BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A JOYPAD - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE

10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

36.68.06.11 * toutes les astuces par téléphone

MEGADRIVE (à partir du 26 septembre),
MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO
et GAME BOY (à partir du 15 octobre).

* 2,19 F l'appel

L'éveil à la Créativité

Éduquer, c'est aussi aider l'enfant à se sensibiliser à la création artistique. À cet égard, l'informatique offre de nombreuses possibilités.

Mon Théâtre Magique

Ninuze

Dans la série "ADI",
"Français" "Maths"
pour CEI et CE2
sont disponibles sur
CD-I. Ces éducatifs
de Coktel Vision, qui
ont la particularité
de s'appuyer sur le
programme scolaire,
mêlent tests, aides,
documents interactifs
et outils de céation.

PC - CD ROM

ans la collection "Créativité", Edusoft nous propose ce mois-ci quatre produits pour PC. Destinés à des utilisateurs s'échelonnant de 6 à 12 ans, la collection "Créativité" allie initiation et découverte du son et de l'image. "Mon Théâtre Magique", sur CD-Rom, est un outil d'apprentissage destiné à stimuler l'imagination du jeune utilisateur. Le logiciel s'apparente à un éditeur de dessins, mais comme le multimédia est passé par là, on dispose en fait d'options très puissantes. S'il est possible de dessiner directement "à la main", ce logiciel est surtout intéressant de par le choix très impor-



tant d'images digitalisées pouvant être utilisées. On choisit une image de fond et on rajoute dessus des éléments de décor pris dans différents menus. Chaque ajout est enregistré, de même que les mouvements que l'on peut éventuellement créer en déplaçant ces éléments de décors sur l'image. Ainsi, lorsqu'on utilise l'option "animation", on peut voir l'image se reconstruire ou bouger. Multimédia oblige, le son n'a pas été négligé, et un micro livré avec le logiciel permet d'enregistrer ses propres commentaires. Bien entendu, des musiques destinées à agrémenter l'ensemble sont également présentes sur le CD-Rom. Tout cela n'est-il pas trop compliqué? Non, car ce produit a l'immense avantage de pouvoir être utilisé par un enfant ne sachant pas encore lire. En effet, une aide accessible en permanence explique à l'enfant de vive voix ce qu'il doit faire.





annonce la sortie prochaine de Circus, un logiciel d'éveil pour PC Windows et Macintosh. Ce logiciel, déjà disponible en langue anglaise, est en cours de traduction.

Matra Hachette Multimédia

Editeur : Edusoft • Prix :349 F • Tél. : [1] 46.73.05.55

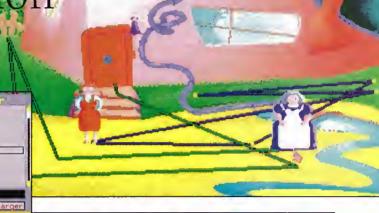
Mon Studio d'Animation

PC

ans le même esprit, "Mon Studio d'Animation" permet également de créer des histoires. Cette fois, on a recours à des personnages et des décors dessinés. Les animations, plus précises, sont dignes d'un dessin animé. On choisit le lieu de l'histoire, on rajoute des personnages, et à l'aide de la souris, on dessine le chemin que l'animation devra parcourir. Des bruitages, prédéfinis, permettent de parachever l'histoire, et un système de bulles offre à l'enfant

l'opportunité de rentrer son propre texte. Plus complexe d'utilisation, ce logiciel est destiné aux 8-12 ans.





Editeur : Edusoft • Prix : 299 F • Tél. : [1] 46.73.05.55



Le Pinceau Magique

Pſ

n peu moins intéressant que le reste de la collection, "Le Pinceau Magique" est un éditeur de dessins. De nombreuses images prédessinées peuvent être coloriées au moyen de fonctions classiques de remplissage. Seule différence avec les nombreux produits similaires, on peut remplir certaines zones de motifs (points, étoiles, etc.) et chaque fonction est agrémentée d'un bruitage.

Editeur : Edusoft Distributeur : Prix : 299 F Tél. : (1) 46.73.05.55

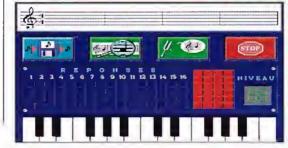
Les clefs de la Musique

P

es Clefs de la Musique" est un logiciel d'éveil au solfège. Destiné aux 6-12 ans, il est architecturé autour de quatre centres d'activités. Le studio musical permet de créer ses propres mélodies en choisissant les instruments. On trouve aussi une dictée musicale, un coin lecture destiné, comme son nom l'indique, à reconnaître les notes d'une mélodie sur une partition, et enfin une section appelée "Devine" servant à faire le point sur les connaissances acquises. Plus rébarbatif ou du moins plus éducatif au sens strict, "Les Clefs de la Musique" n'a de rigoureux que le sujet abordé. Avec la

meilleure volonté du monde, l'apprentissage du solfège ne peut se faire sans demander un minimum d'effort.

Editeur : Edusoft • Prix : 299 F Tél. : [1] 46.73.05.55







Ubi Soft se lance sur la scène multimédia avec une nouvelle cellule de production maison regroupant Ubi Studios et Ludi Média. Afin de fêter l'événement, gros plan sur leur premier logiciel.





udi Média et Ubi Studios, situés dans un même bureau installé en "open space", travaillent conjointement à la réalisation de produits CD-Rom. Ludi Média s'occupe des études, du positionnement et du design tandis que Ubi Studios constitue le pool de programmation. En tout, une quarantaine de personnes mettent leurs compétences en commun afin de réaliser des produits de trois types : edutainment (avec Kiyeko que nous vous présentons ce mois-ci), éducatif de loisir (une méthode d'apprentissage de la guitare est en cours de réalisation), et jeux haut de gamme dont le premier titre devrait être Rayman sur Jaguar et Playstation. Premier produit d'edutainment à paraître : "Kiyeko et les voleurs de nuit" est un conte interactif destiné aux 6/10 ans.

L'histoire, inspirée d'une légende amazonienne, met en scène un petit indien. Lorsque l'aventure commence, la nuit semble avoir déserté la forêt, et chose plus étrange encore, les serpents se sont mis à parler. Le petit héros va devoir découvrir pour quelle raison le soleil ne daigne plus se coucher. Au terme des onze chapitres qui composent cette histoire, on découvrira que les serpents ont décidé de capturer la nuit afin de marchander avec les hommes dans le but de se procurer... je n'en dis pas plus!

Ce produit permet surtout au jeune utilisateur de se familiariser tout en douceur avec le maniement d'un ordinateur, mais les vertus éducatives de Kiyeko vont plus loin.

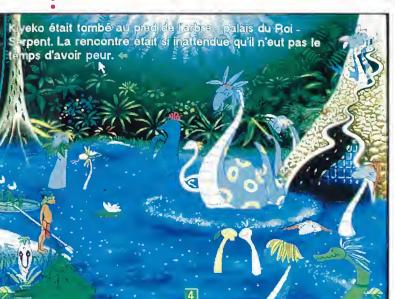
Multimédia oblige, chaque personnage intervenant dans l'histoire s'exprime de vive voix. Le doublage multilangue (français, anglais, allemand et espagnol) a nécessité le concours d'une dizaine d'acteurs par langue. En plus des personnages vivant l'histoire de façon dynamique, un récitant intervient. En France, c'est Pierre Tchernia qui raconte l'histoire. En même temps qu'il l'entend, l'enfant peut suivre le texte à l'écran, chaque mot étant mis en évidence par un changement de couleur synchronisé avec la voix, comme sur un Karaoke. Afin de pousser encore plus loin l'asso-



Près de 8000 dessins sur papier ont été nécessaires pour réaliser les animations.



Jean-Paul Jaquin, chef de projet de Kiyeko.









Bref, voilà un logiciel tout beau et tout

mignon qui laisse augurer d'un bel avenir

Dans les mois à venir, d'autres contes

interactifs devraient sortir dans la même

pour Ludi Média et Ubi Studios.





En français, le conteur n'est autre que Pierre Tchemia.

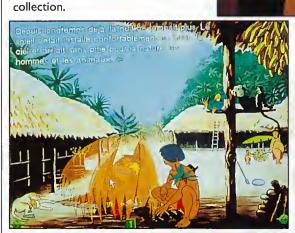
ciation texte/son, il est par la suite possible de cliquer sur un mot afin de l'entendre. Pour arriver à ce résultat, les textes ont été enregistrés deux fois, d'abord en continu, avec les intonations, puis au mot à mot.

Des scènes interactives

Le produit étant multilangue, le jeune utilisateur peut à tout moment passer à une autre langue afin de se familiariser avec le vocabulaire et la prononciation.

Côté images, les créateurs du jeu n'ont pas ménagé leurs efforts non plus, car les animations ont été dessinées sur papier, comme un dessin animé, ce qui a nécessité la réalisation de 8 000 dessins originaux. Ces derniers ont ensuite été scannés (numérisés avec un scanner). En revanche, la majorité des décors ont été dessinés directement sur écran à l'aide d'une palette graphique.

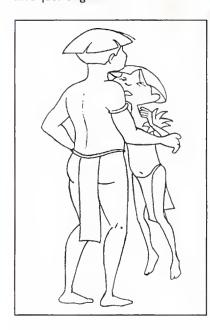
S'il est possible de suivre les aventures de Kiyeko de façon passive, à la manière d'un dessin animé, c'est surtout en mode interactif que le produit dévoile ses richesses. Lorsque l'utilisateur a pris connaissance d'un nouveau chapitre, le logiciel lui rend la main. Dès lors, il est possible de cliquer un peu partout sur l'écran, ce qui déclenche de petites animations drôles ou insolites. Ce ne sont pas moins de 220 interactions dont on peut profiter. De plus, Kiyeko dispose de 45 minutes de musiques originales.

















omputer

Les voyages dans le temps ont ceci de particulier qu'ils conduisent souvent à des situations paradoxales. Il n'existe pas un temps, mais plusieurs. Je vous parlais dans le numéro 54 de l'année 1978. Une année pleine de consoles carrées et de jeux non moins carrés. À y regarder de plus près, cette année vit également naître une machine complètement révolutionnaire.

Moniteur et lecteur de cassettes Intégré: Amstrad n'a rien Inventé. Pour accéder au hardware, on soulevait tout le capot supérieur monté sur charnières.

La calculette **GL979R** équipée de batteries, fonctionnait sur secteur et non avec des piles. Autonomie très réduite, mais quelle révolution l Loin des complexes et onéreuses **Texas** Instrument, ce petit engin se voulait grand public.

ers le millieu des années 70, l'un des principaux fabricants de puces était un certain Commodore. Un jour, le fabricant, également connu pour ses caisses enregistreuses et autres engins professionnels, eut l'idée de construire des machines à calculer de poche. En peu de temps, il imposa son logo, qui pourrait s'écrire C= et lança sur le marché, vers 1975, une calculatrice de poche. Il existait déjà des machines de Texas Instrument très complexes, mais je garde un souvenir ému de la "GL979R". Ce fut mon premier Commodore! Certes, les possibilités ludiques étaient assez frustres sur cet engin, mais quelle fascination de voir les résultats s'inscrire en vert sur l'afficheur à diode!

Les matheux à la rescousse

Les chiffres LCD ressemblaient souvent à des lettres, quand on les lisait à l'envers. Un passe-temps très en vogue dans les cours de récréation de l'époque, était de réussir à trouver une opération la plus complexe possible dont le résultat puisse donner un mot, une phrase. Par exemple, 07734, une fois retourné, donnait hELLO! Très vite, les spécialistes de la règle de 3 inventèrent des tas de devinettes stupides. Pinky s'est souvenu de celle-ci. Pendant qu'on tape les chiffres devant un parterre de copains admiratifs, on raconte l'histoire suivante : I fille... 16 ans... elle aime le 69... elle le fait 3 fois par jour (on multiplie 11669 par 3). Qu'est-ce que ca donne ? On retourne alors la machine et le résultat, 35007 se transforme en LOOSE, ce qu'on pourrait traduire par "salope"! On est loin de Wing Commander, mais c'est un peu de là que tout est parti.

Cela dit, pour beaucoup, les choses sérieuses commencèrent en 1977-78 donc, avec le PET 2001, une nouvelle machine de Commodore, ou plutôt, de CBM, c'est-à-dire Commodore Business Machines (en opposition à International Business Machines qui fabriquait, avant guerre, des calculatrices mécaniques et autres machines à écrire). Regardez-moi cette merveille. On dirait une caisse de supermarché relookée par le décorateur de "Cosmos 1999"! De la machine à calculer d'origine, Commodore a gardé les touches colorées. Ça donne un aspect ludique à une bécane qui faisait encore plus peur à l'époque que l'ordinateur de nos jours. Cela dit, le clavier était assez étrange : il y avait de vraies touches, mais celles-ci ne s'enfonçaient guère plus que d'un demi millimètre. Le Pet 2001 disposait de 16 Ko de ROM, 8 Ko de RAM que l'on pouvait étendre à 32 Ko. La chose était architecturée autour d'un 6502 à... I MHz!

L'écran vert, intégré, affichait le mode "texte" en 40 x 24, et on "montait" en 80 x 48 avec les caractères "semi-graphiques". Il y avait un mode "vidéo inverse" mais tout se passait en maiuscules uniquement. Le basic intégré utilisait un système de mot-clef, comme plus tard celui de C64. En version de base, cet engin de rêve disposait d'un lecteur de cassettes intégré. Celui qui n'a jamais lu le fatidique "load error on tape" ne connaît pas sa chance. En option, on pouvait rajouter un "8051", c'est-à-dire une unité de disquettes 5" 1/4 : simple face, simple

densité et 140 Ko (et il exista même des lecteurs 8")! Cela dit, le Pet était la première machine "sérieuse" que le particulier puisse s'acheter à l'époque. Certes, l'Apple apparut à peu près au même moment en Europe, mais la marque à la pomme était loin d'égaler la réputation du sérieux CMB. Quant aux engins en kit ou confidentiels sortis dès 1975 (Altaïr 800, Kim, etc.), ils sentaient encore par trop le bricolage.

Une autre caractéristique qui fit la renommée du Pet – à tel point qu'on l'utilisait encore dans l'industrie et les labos après les années 80 - était l'interface IEEE 488 (prononcez I3E). Sorte de SCSI avant l'heure, le IEEE offrait de nombreuses possibilités connectiques avec les machines-outils programmables et les instruments de mesure "high tech". Jusqu'à ce que les logiciels pour Apple Il inondent le marché (aidés en celà par un piratage à tel point organisé qu'on se demande si...), le Pet 2001 fut LA machine sérieuse par excellence.



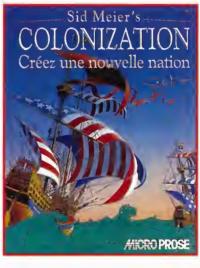
O, F F R E S P É C I A L E O A B O N N E M E N T À JOYSTICK

6 Mois d'abonnement à Joystick

Un des 2 meilleurs jeux de l'année



PORT COMPRIS AU LIEU DE



445 F* **PORT COMPRIS AU LIEU DE**

EN VOUS ABONNANT À JOYSTICK POUR 6 MOIS, VOUS RECEVREZ EN PLUS, LE JEU COLONIZATION (SUR PC OU CD PC) OU L.B.A. (SUR CD PC).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK (votre pseudo devant impérativement être créé avant sur le 3615 JOYSTICK) Vous pouvez acquérir séparément le jeu COLONIZATION au prix de 409 F. et L.B.A. au prix de 449 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 mois de JOYSTICK au prix de 180 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement..

BULLEIII	N D A B O N N E M E N I
COLONIZATION sur : ☐ PC (CT 027 CC 57) ☐ CI	CK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu : D Rom (CT 028 CC 57) au prix exceptionnel de 445 F (au lieu de 619 F), port compris. 57), au prix exceptionnel de 469 F (au lieu de 659 F), port compris.
NOM:	PRÉNOM :
ADRESSE:	CP: VILLE:
AGE : ORDINATEUR :	PSEUDO* :
*À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pour	voir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK.

90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19. "Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

DÉCOUVERTE

MOULINEX

La diffusion

télévisée d'une rencontre sportive dans le monde entier pose parfois des problèmes aux annonceurs: les panneaux **publicitaires** vantent des marques inconnues dans le pays recevant la retransmission ou bien tombent sous le coup de la législation. Heureusement, le système **EPSIS** y remédie à grand renfort technologie de pointe.

EPS1S La publicité à la carte

es sponsors et annonceurs, intimement liés aux manifestations sportives depuis le milieu des années 70, font désormais partie du paysage audiovisuel. Qu'il s'agisse de football, tennis ou Formule I, les panneaux d'affichage fleurissent aux endroits stratégiques : entendez par là les emplacements susceptibles d'apparaître à l'écran. Bien entendu, pouvoir s'afficher à la périphérie d'un stade, d'un court ou d'un circuit automobile coûte fort cher, aussi fautil frapper juste. Il s'agit de ne pas se tromper de cible. Victimes du succès de ce support, les annonceurs se trouvent confrontés à un problème paradoxal. Depuis l'avènement du satellite, difficile de localiser la cible. D'un côté, la diffusion à l'échelle de la planète d'une rencontre sportive laisse augurer d'une audience phénoménale, mais dans le même temps, le message se trouve noyé dans la masse : diversité de culture, de mentalité, de langues. Jusqu'à présent, la seule solution était de proposer un message publicitaire universel, ce qui réservait ce type de communication aux annonceurs connus à une échelle mondiale : Nike, Coca Cola, Canon, Mac Donald, Fuji, etc. Seules des marques aussi connues pouvaient prétendre "entrer en résonance" avec un tel auditoire, aussi hétéroclite soit-il.

Retouche en temps réel

C'est là qu'intervient le système EPSIS, développé par Matra Cap Systèmes pour l'industrie aérospatiale, puis par Matra Hachette Multimedia dans le cadre du Lagardère Groupe depuis 1989.

EPSIS offre l'opportunité de disposer d'un affichage différent pour chaque pays. Grâce à EPSIS, il est possible "d'effacer" en temps réel une publicité – par exemple un pan-

neau situé aux abords d'un court de tennis - et de la remplacer par une autre. Ainsi, un annonceur typiquement français peutil communiquer sur site, par exemple, à Roland Garros, alors que les téléspectateurs recevant la retransmission dans d'autres pays du monde verront à l'écran les annonces faites par des marques locales. Outre l'aspect stratégique, ce type de technologie permet également de jongler avec les différentes législations en vigueur dans les pays récepteurs. On pense immédiatement au tabac ou à l'alcool, dont les publicités dans certains pays étrangers peuvent être plus explicites qu'elles ne le sont en France. Autre avantage pour le propriétaire de l'espace, le même panneau d'affichage peut ainsi être vendu plusieurs fois. EPSIS ne s'arrête pas là, puisqu'il permet également d'imaginer un système d'affichage cyclique, une nouvelle affiche étant incrustée à intervalle régulier. D'autres projets, pour l'instant tenus secrets, sont à l'étude.

Ce miracle, qui nécessite l'intervention d'un matériel informatique de pointe, se fait en trois temps. Avant la retransmission, on "apprend" à EPSIS à reconnaître l'objet à modifier. Ensuite, en temps réel, un suivi d'objet (tracking), a lieu tous les 25e de seconde. Dans le même temps, le système gère un traitement d'obstacle afin de "détourer", toujours en temps réel, un joueur passant devant le panneau d'affichage. Enfin, le traitement de surface traite les changements d'angle de prise de vue, de façon à ce que le nouveau panneau soit incrusté avec une déformation ou un changement d'échelle lorsque la caméra zoome ou balaye le terrain. EPSIS tient dans une régie mobile, installé par

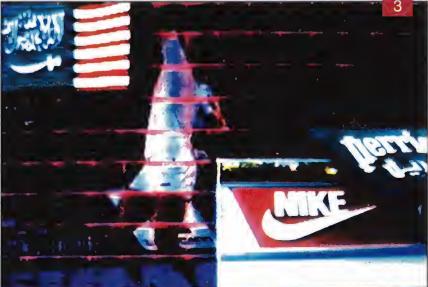
exemple dans un véhicule de type Espace. Le système utilise des cartes propriétaires à base de DSP (Digital Signal Processor).

Attention aux dérapages!

Naturellement, une telle technologie ne doit pas être mise entre toutes les mains. Pour le moment, seule la 2D est traitée mais les concepteurs travaillent à une version du système qui pourra reconnaître des objets en 3D. On frémit d'avance en imaginant à quelles manipulations d'images en direct pourraient se livrer des journalistes ou des états peu scrupuleux, surtout en ces temps où les caméras de vidéo surveillance se multiplient comme de la moisissure. Avec une telle technologie, rajouter une barbe en temps réel à de jeunes maghrébins pourrait devenir un jeu d'enfant...

Très conscient du danger que peut représenter EPSIS dans une société basée sur l'image, les inventeurs travaillent en ce moment même à l'élaboration d'une charte qui évitera les débordements. Il est ainsi envisagé, lorsque EPSIS sera utilisé pour modifier des publicités, d'en avertir le téléspectateur au préalable. Pas question de commercialiser EPSIS. Le travail d'image aura lieu à la source, sur site. Le Lagardère Groupe garde un contrôle exclusif sur EPSIS. Il ne sera pas possible, à quelque autorité que ce soit, d'utiliser le système sans l'intervention ni le consentement de Matra Hachette Multimedia. Espérons qu'il en soit toujours ainsi





I EPSIS se livre à une reconnaissance de l'image.

2 Aux États-Unis, la publicité Mastercard est remplacée par une affiche Nike, et un drapeau est inséré.

3 En Arabie Saoudite, le drapeau est changé et c'est Perrier qui remplace Nike, et tout cela en temps réel!



UN TAPIS SOURIS OU UNE DISQUETTE DEMO OFFERT(E)
POUR TOUTE FACTURATION SUPERIEURE A 600 F (PORTION NOLUS)
UN TAPIS SOURIS + UN JEU SURPRISE OFFERTS

CD 3 2	
CONSOLE +2 JEUX129	90
JOYPAD PRO CD3218	35
SOURIS CD3215 ALIEN OLYMPICS19	55
ALIEN OLYMPICS19)5
ARCADE POOL14	19
BATTLE CHESS15)5
BATTLE CHESS15	0
BEAVERS13 BENEATH A STEEL SKY VO22	2
BRIAN THE LION20	
BUBBA AND STICK13	15
CANNON FODDER22	20
DIZZV ADVENTURES16	59
DONK SPECIALE EDITION26	52
DRAGON STONE21	7
EVASIVE ACTION23	11
FANTASY MANAGER15	14
FIELDS OF GLORY VO24 FIELDS OF GLORY VF27	10
FLY HARDER	
GUARDIAN22	
GUNSIIIP 200021	ıš
HEIMDALL 224	
INFERNON	ċ
INFERNONINTER. SENSIBLE SOCCER)5
INTER, WORLD OF SOCCERN	CI
JAMES POND 2 ROBOCOD9)9
JUNGLE STRIKE21	6
KICK OFF 329 LABYRINTH OF TIME18)())()
LITIL DIVIL24	59
LOST VIKKINGS15	17
MANCHESTER UNITED22	20
MANCHESTER UNITED22 MARYIN MARVELOUS ADV23	iil
MEGARACE27	70
MICROCOSM28	19
MORPII9	9
NICK FALDO GOLF	90
NO SECOND PRIZE	SI
PIRATES GOLD18	2
ROADKILL23	ï
RISE OF THE ROBOTS22	25
SHADOW FIGHTER N	c
SIMON THE SORCERER29	0
SIMON THE SORCERER	0
SKIDMARKSN	CI
SKIDMARKS 2N	C
SOCCER KID24	8
SPEEDBALL 211	2
SUBWARS 205022 SUPER STARDUST22	
THEME PARK27	0
TOP GEAR 225	ő
TOP GEAR 225 TOWER ASSAULT22	0
UFO21	5
UFO21 ULTIMATE BODY BLOWS21	0
UNIVERSE24 VIDEO CREATOR VO28	0
VITAL LIGHT25	٠OI

LA COMPILATION #1

VITAL LIGHT WORLD CUP GOLF .

*TERMINATOR 2*CHAOS ENGINE 268 F

LA COMPILATION #2

199 F

J			X		
ALIEN,	OLY:	MPICS	S		19 21 15
ALIEN	3				21
RODY	RE OR	SCAL	ACTIO		13
BRIAN	THE	LION			14
BUBBL	E SQU	EAK.		***********	22
CHAME	ON FO	DDER	2		22
CHAMI	PIONS	HIP D	ATA 94		14
CIVILE	SATIC	N			22
CLUBE	DUM	BALL	•••••		22 22 24 14 14 22
D-DAY	DUM	BHES			29
DARKA	1ERE				29 20 27
DAWN	PATR	OL			27
ELFMA	NIA.	•••••			19
EMPIR	E SOC	CER.			19
FLGRA	ND P	RIX V	0		23
FIELDS	OFG	LORY	YF		19 23 22
FIFA SO	OCCE	R	3/ 3/40		18
FRONT	LINE	S			77
GENES	IA VO)		*************	15
COBBL	INS 3	**********			15
HEARI	OF C	HINA	VO		15
HIGHS	EAS T	RADI	F.R		23 27
INT. SE	NSIBI	LE SO	CCER		15
K240	ESTR	IKE	•••••	••••••	20
KING	UES1	6			23
MANCI	IESTI	ER UN	ITED	•••••	19
MR NII	AL KU TZ	DAIBA	I	************	20
NCAA I	BASKI	ET		**********	N
NICK F	ALDC	GOL	F VO	************	15
ON THE	E BAL	LWO	RLD CI	UP VO	19 15 22
PERIII	ELION	·			23
PINDAL	ROP	EAN G	OLF		23
PINKIE		********			19 23
POWER	RDRI	/E		******	23
PREATE	ER M.	ANAG	ER 3		N
RISE O	FTHE	ROB	OTS	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	25 25 24 21
ROBINS	SON R	EQUI	EM		24
RUFFA	ND T	UMBI.	Æ	•••••	21
SENS. V	VORL	DOF	SOCCE	R	N
SETTLI	ERS V	F			27
SIERRA	SOC	ÇER	***********	•••••	23
STARL	ORD				25
SYNDIC	CATE	VO			15
TACTIC	CALN	IANA	GER		20
THEME	PAR	K	**********		20 26 21
TOP GE	AR 2		•••••		21
TOWER	R ASS	AULT			18

WORLD CUP USA 94. ZEEWOLF JOYPAD PRO COMPETITOR CD32/AG185F

TRIPLE ACTION 7 COMPIL.

ACCESSOIRES

AMIGA	
EXT. 512K AG 500	229
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1 MO AG 500	450
EXT. 1.5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECTEUR EXTERNE 3.5"	490
ALIMENTATION AG	349
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
CRAYON OPTIQUE	299

PC	
DISQUE DUR 250 MO	135
DISQUE DUR 420 MO	
SCAN, COUL, 400DP1	891
ENCEINTES 25W	38
S. BLASTER PRO	6 I
S. BLASTER 16 ASP MCD	137
S. BLASTER AWE 32	220
JOY. TOPSTAR	25
JOY KONIX	
JOVPAD 4 BOUTONS	
THRUSTMASTER STICK	
THRUSMASTER GAZ	
SOURIS 3 BOUTONS	

DIVERS AG/ST

SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOV	94
KONIX SPEEDKING	99
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
OJ SUPERBOARD	135
QJ TOPSTAR	199
DISK 3.5" DF DD	
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.S" X100	40
BOITIER SO DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	

AG 600 & 120	0
CARTE ACCEL, 1220/28 + 4MO	2190
CARTE ACCEL, 1220/28 + 8MO	NC
EXT. 8 MO AG1200	3060
EXT. 4 MO AG1200	1850
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+11	499
1.ECT. INT. 600/1200	589
KIT OVERDRIVE A600/1200	750
OVERDRIVE +DD 280MO	1990
OVERDRIA'E +DD 420MO	2490
LECTEUR CD DOUBLE VITESSE	1990
OVERDRIVE + CD + DD 280MO	
OVERDRIVE + CD + DD 420MO	
INCOME A CONTRACTOR A SECOND	

JEUX AG1200

ALADIN	2
ALIEN BREAD 2	2
BANSHEE	11
BRIAN THE LION	1
BUBBLE SQUEAK VO	21
CIVILISATIONAO	21
COMMANDER BLOOD	N
DETROIT	- 71
FIELDS OF GLORY	. 2.
FOOTBALL GLORY	2
GUARDIAN	2
GUNSIIIP 2000	N
HEIMDALL 2	. 2
ISHAR 3	2
JUNGLE STRIKE	2
JURASSIC PARK	19
KICK OFF 3	2
LORD OF THE REALMS VOLORD OF THE REALMS VF	2
LORD OF THE REALMS VE	. 3
ON THE BALL WORLD CUP VO	. 21
ON THE BALL LEAGUE VO	21
OSCAR	?
OSCARPGA EUROPEAN GOLF	2
PHTTA/ COLLAD	N
RISE OF THE ROBOTS	2
ROBINSON REQUIEM VO	24
ROBINSON REQUIEM VOSABRE TEAM VO	21
SECOND SAMURAL	2
SIM CITY 2000 (4MO+DD)	2
SIMON THE SORCERER YOSKELETON KREW	3
SKELETON KREW	2
STAR TREK 25TH ANN	2
STRIP POKER POT	2'
SUBWARS 2050	20
SUBWARS 2050SUPER STARDUST	20
THE CLUETHEME PARK VF	20
THEME PARK VF	2
TOP GEAR 2TORNADO (DISQUE ĐUR)TOWER ASSAULT	2
TORNADO (DISOUE DUR)	28
TOWER ASSAULT	18
TRANSARTICA VO	.12
UFO	2
	_

BUDGETS AG

> 111 GEAK
ADAMS FAMILY
ALIEN BREAD 92
ALIEN BREAD 2
APIDVA
ARCADE POOL1
ARCADE POOL
BLACK CRYPT
BODY BLOWS
CAESAR DELUXE
COMPIL COLLECTORS,,1
DESERT STRIKE
DOGFIGIIT VO1
DUNE 2 VO
EYE OF THE BEHOLDER 2
EYE OF THE BEHOLDER 2
F117 A VO
FIREBLASTER
HEART OF CHINA VO
JUMP JETKING QUEST 1,2,3 OU 4
KING QUEST 1,2,3 OU 4
LEISURE SUIT LARRY I OU 2 OU 3
LURE OF TEMPRESS
LURE OF TEMPRESS
MONKEY ISLAND 2 VO
OPERATION STEALTH
PIRATESI PGA TOUR GOLF VO
PGA TOUR GOLF VO
PRINCE OF PERSIA1
PROJECT X
QUANTOX
REACH FOR THE SKIES
SHAOLIN WARRIORS
SHUTTLE VO
SIM CITY CLASSIC
SPACE QUEST 4 VO1
SPACE STATION
STREET FIGHTER 2
STRIKER NF
WALKER
WARZONE
WOLF CHILD

PC

П	ACES OF DEEP	
1	ALADDIN	23
П	ALIEN OLYMPICS	27
П	AL QUADIM VF	30
П	AL QUADIM VFALONE IN THE DARK 3	N
	ARCADE POOL	12
П	ARMOURED FIST VF	33
П	ARMOURED FIST VO	27
1	B WING	18
П	BATTLE BUGS	25
П	BATTLE DROME	
П	CANON FODDER 2	27
П	COLONIZATION	31
П	COMBAT CLASSICS 3	27
И	CORRIDOR 7	
1	CA'BERACE	13
1	DARK SUN 2 VO	
ı	DAWN PATROLA'O	30
1	D DAY VF	
ı	DELTA V	
1	DEFENDER OF THE EMPIRE	18
И	DUNGEON MASTER 2	
ı	EARTHSIEGE	
ı	ECSTATICA NF	34
П	F14 SCENARY	12
1	FI GRAND PRIX	.25
П	FIFFA SOCCER	27
Ш	FIGHTER WING	NO
П	FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	N
1	FLIGHT PACK	13
П	FLIGHT PACKFSS DATA CARRAIBES	15
d	HARPOON 2 V2.0	NO
1	HOCKUM KA SO	30
П	IRON CROSS	N
П	KLICK & PLAV VO	27
П	LEGIONS	27
П	LEGIONSLEISURE SUIT LARRY 6	25
П	LION KING	20
П	LION KINGLORD OF THE REALMS	34
1	MAGIC CARPET	NO
1	MANCHESTER UNITED 2	NO
1	MASTER OF MAGIC NF	29
ı	NASCAAR RACING	25
П	NICK FALDO GOLF	13
1	ON THE BALL	25
J	OVERLORD VF	28
J	PIZZA TYCOON	34
J	POWED DRIVE	22
J	PREAIIER MANAGER 3	27
J	PSYCHO PINBALL	27
1	QUARANTINE	27
1	RALLY	13
1	DICE OF TRUE DC	300

ACTION REPLAY PC 4.0

RALLY
RISE OF TRIADS
REUNION VO
ROBINSON REQUIEM NF
SEA WOLF
SPACE FEDERATION
SYSTEM SHOCK
THE SETTLERS
THE FIGHTER
TRANSPORT TYCOON
UFO

UFO.....ULTIMATE BODY BLOWS. UNIVERSE.....

WING COMMANDER 3 WORLD CUP YEAR 94.

BUDGETS PC

CASINO NIGHT WIN
D GENERATION VO
DOGFIGIIT VO
F117 A VO
FIS STRIKE EAFLE 2 VO
F19 STEALTH FIGHTER VO
GREAT NAVAL BATTLE VO
HEART OF CHINA VO
INDIANAPOLIS 500 A'O
LEISURE SUIT LARRY VO

MONKEY ISLAND 2 VO	16
PGA TOUR GOLF	14
PIRATES GOLD VO	16
PRINCE OF PERSIA	12
PUZZLE POWER	12
REACH FOR THE SKIES	15
ROBIN HOOD VO	15
SIMANT VO	15
SHUTTLE VO	
SPACE OUEST 4 VO	16
STUNT CAR RACER VO	
WING COMMANDED VO	

POUR TOUTE COMMANDE AU
DELA DE 2000 FRS
POSSIBILITE DE
FINANCEMENT
TEL POUR PLUS DE
RENSEIGNEMENTS

C	D	K	O	M	
360 COMI 688 SUB A ACES OF AEGIS VC ALIEN OI AL QUAD ALONE IN ARMOUR BATTLE I COMINIAN CORNIDO COVER G CREATUI CV BERW DARK FO DARK ED DARK SU DELTA Y DOGHIE!	TT	ON	P. P. A / C		1S0
ACES OF	DEEP.	. YEAGG	EKYC) 	320
AEGIS VO	VA1PI				275
AL QUAD	IM VF		•••••		304
ALONE IN ARMOUR	NTHE ED FIS	DARK 3 .			360
BATTLE	BUGS	D D T4/4	COON		277
COLONIZ	ATIO	Y			321
COMMAN	DER E	BLOOD	•••••		315
COVERG	IRL ST	RIP POI	ER		130
CVBERW.	AR				335
DARKFO	RCES.	25TH AN	NIV	•••••	NC
DARK SU	N2	***********	•••••		340
DELTA Y DOGFIGI:	T VO.	***************************************	***********		355
DOGFIGE DOOM 27 DOOM UT DRAGON DREAMW DUNGEOS ECSTATIO ENCORE F117 A 476		••••••			391
DRAGON	LORE	VF	***********		368
DREAMW DUNGEO:	EB	TFR 2	••••••		342
ECSTATIO	CA		************		290
ENCORE F117 A VC	COMP	ILATION			169
ENCORE F117 A VC FALCONV FIFA SOC FIGHTER FLIGHT P FRONT LI GABRIEL HIGHERNO JUNGLE S KING OU	GOLD	*************************	**********		300
FIGHTER	WING	**************			NC
FLIGIIT P FRONT LI	ACK INES	************	***********		130
GABRIEL	KNIG	IIT VF	•••••		291
INFERNO		DEK	••••••		363
JUNGLE S KING OU	TRIKI	E	••••	•••••	270 NC
KING QUI KING QUI KLICK & KYRANDI	A3	·····		***********	358
LBA	TITI	ARRA' 6	***********		384
LIVE ACT	ION F	OOTBAL	.L	••••••	308
LORD OF MAGIC C.	REAL: ARPET	MS VO `VF	***********	***********	271
MAGIC C	ARPET	VO			331
MEGARA	CE		**********	***********	130
NASCAAF NASCAAF	l RACI L RACI	NG VO NG VF	**********	**********	267
NIIL HOC	KEY 9	5		************	298
NOVA STO	ORM	JOLTLO		************	309
PINBALL PIRATES:	DREA!	M DELU. VO	XE	••••••	216
PIZZA TY	COON	***************************************	·····	*************	347
PRIVATEI	RIVE TER	RIKE CO	011	••••••	332
QUARAN'I RALLY VI	TINE		***********	**********	280
RALLY V)	NPOTC	•••••	••••••	140
SAGA OF	ACES.)BU15	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	••••••	314
SAM & M. SPACE PH	AX VF.		••••••	•••••	329
STAR LOI	RD VF.		••••••	••••••	397
SYSTEM S	HOCK		······	************	NC
TFX THEME P.	ARK			••••••	320
TRANSPO	RT TY	COON		••••••	322
ULTIMAT	E BOD	Y BLOW	′S	•••••	198
UNDER A US NAVY	KILLI FIGIIT	NG MOC ERS VO	NVF.	•••••	380
OYEUR	VO		•••••		296
WAR CRA WING AR	MAĐA	•••••••	•••••	************	277
WING CO	MMIAN MAIAN	DER 1+2 DER 3	*********	***********	290 NC
WOLF PA	CK VO	CTION		************	24S
ZEPPLIN.	OLLE!	CHON	·····	••••••••••••••	289
PLAYTOC	N / CII	AMPIG!	NAC	**********	270
KING QUI KING QUI KLICK & KYRANDI LBA LEISURE LIVE ACT LLORD OF MAGIC C MAGIC CC MASTER MEGARA NASCAAF NASCAAF NASCAAF NASCAAF NASCAAF NASCAAF NOVA STP PINBALL PIRATES PINBALL PIRATES PINBALL VI RALLY VI RALLY VI RISE OF T SAGA OF SAMI & M. SPACE PII STARL UNDER A US NAVY VOYEUR WING CO WOLF PAY WING CO VIII PAY WING CO VIII PAYTOC PLAYTOC PL	X =				

_		
TE		
⊃⊫	36 15 JESSICO	33.97.22.00
7	TUDDING WOUND ON THE TOTAL	
14	YDEDITION. COLICCIMO	FAY 03 07 07 00

TITRES	Qte	Prix	Montant
	+		
VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):		S / Total	

Port

JE JOINS UN CHEQUE OU MAN	DAT LETTRE
---------------------------	------------

_)	JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE	02 / 02
J	JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)	
П	JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSO	ous

€B L	 	 سبب	Exp.	./.
			_	

OM	-	PRENOM	
° ET	RUE		
D	SZIE E TO		

_	Total	TEL: SIGNATURE:	
47	PAIEMENT A REC	CEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F	

AR MIC DAX ET TIBÉRIUS

Goûtez la pomme

Car ce mois-ci, il y en a pour tous les goûts et même pour tous les âges. Du sexe, de la violence, de la stratégie, des réflexes et un jeu de construction.

MACPLAY





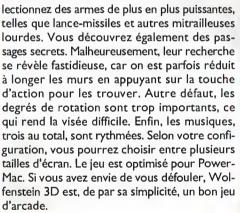
Wolfenstein 3D



Halten Sie!

Il y a quelques jours, vous avez été choisi pour une mission de reconnaissance d'une extrême importance : vous infiltrer dans la forteresse nazi et trouver les plans de l'opération Eisenfaust. Hélas, vous vous faites capturer et vous vous retrouvez en prison pour y être exécuté. Vous devez vous échapper, car vous seul savez où se trouvent les plans, et sans eux les alliés sont perdus. Vous allez donc affronter les horreurs de la prison connue sous le nom de... Wolfenstein.

C'est ainsi que commence l'exploration des 30 niveaux infernaux de Wolfenstein 3D. Au cours de votre mission, yous col-





FLOOR SCORE ITEM HEDLTH DMM







DIGITAL PÏCTURES

CD Rom

Night Trap

Pièges en vidéo

Il y a quelque temps, cinq adolescents ont disparu près de la maison des Martin. Après enquête, le SCAT (Special Control Attack Team) a découvert que les jeunes gens avaient été invités chez les Martin. Cinq nouvelles (futures) victimes sont en route, et parmi elles se trouve Kelly, un agent du SCAT. La maison est équipée d'un système de surveillance vidéo constitué de 8 caméras, et d'un système de pièges pouvant être activé à distance. Kelly a installé une dérivation sur

le circuit, ce qui vous permet d'en prendre le contrôle. Enfin, les pièges sont protégés par un système de code de couleur (6 au total). Votre mission consiste à protéger Kelly et les membres du SCAT, à capturer les intrus à l'aide des pièges et à protéger les adolescents.







L'interface est très simple : vous disposez d'un panneau permettant de sélectionner les caméras, d'un "piège-omètre" indiquant le moment opportun pour déclencher le piège, ainsi que d'un bouton d'activation des pièges. Tout cela serait simple si des petits malins ne

s'amusaient pas à modifier le code d'accès aux pièges. Il vous faut donc suivre les conversations (en anglais) de tout ce petit monde pour découvrir ce qui se passe. De plus, tout se passe en temps réel. Heureusement il est possible de sauvegarder à tout moment. Côté technique, le jeu propose, selon votre machine, deux tailles de vidéo (272 x 136 ou 544 x 272) et adapte l'interface en consé-

quence. Il y a plus de 90 mn de vidéo "interactive"... et nécessite donc 2 CD! Certaines scènes sont à la limite du gore, et le jeu est d'ailleurs déconseillé au moins de 17 ans... À réserver aux amateurs de vidéo-aventures-où-il-faut-cliquer-au-bon-moment.

Flashback

Out of The Sun et Warlords 2 sont d'ores et déjà dans les rayons des revendeurs spécialisés, tandis que Sim Town, Wolfpack (de Novalogic) et Night Trap, tous trois sur CD-Rom, seront disponibles dans les prochains jours.

Marathon

est sorti en version complète aux États-Unis, nous testerons le mois prochain ce qui sera vraisembiabiement i'un des très grands jeux i 995.

Après Rebel

Assault, LucasArts devrait s'attaquer à l'adaptation de X-Wing sur Mac.

L'équipe de Jou

accueilie un nouveau venu, Tibérius, chargé de tester les jeux Mac.

Le prochain

de Digital Picture (Night Trap) est un jeu de tir qui s'appelie Corpse

STARPLAY

CD Rom

Loony Labyrinth La Rolls des flippers

Après Tristan, l'adaptation d'Eightball Deluxe et Crystal Caliburn (mais où est donc passé Royal Flush ?), l'équipe de LittleWing vient de donner le jour à Loony Labyrinth, et naturellement il s'agit là encore d'un jeu de flipper. Si le dernier en date (Crystal Caliburn) inaugurait les rampes verticales, l'agencement du plateau de Loony Labyrinth est principalement construit autour de trois de ces rampes auxquelles s'ajoute une rampe latérale. LittleWing dispose d'un moteur désormais rodé – le réalisme est parfait, on joue véritablement à un flipper – et peut aujourd'hui se concentrer sur les éléments secondaires (les effets sonores, les commentaires digitalisés, un troisième flipper dans la partie supérieure du plateau) et sur le "scé-

nario". Et c'est justement là qu'on peut faire des reproches à Loony : il est beaucoup trop facile. Nous sommes d'accord, aucune loi au monde ne dit qu'un jeu doit être difficile, on doit s'amuser, d'accord, d'accord. Mais de là à pouvoir jouer près d'une heure sur une même partie, en décrochant le multiball et l'extraball à tire-larigot, non. Tenez, pour information, le record de la rédaction est de 1 735 413 010 (et encore, après avoir volontairement perdu les 5 balles qui restaient). D'ailleurs, l'éditeur a reconnu ce défaut et prévoit une mise à jour pour le corriger : première mondiale, des joueurs demandent à ce qu'on leur complique le jeu, l'antithèse de notre rubrique Jeux Crack !



Warlords II

Guerre et paix

Voici enfin la version améliorée de Warlords. Warlords II (original, non?) est un jeu de stratégie dans lequel huit joueurs s'affrontent pour construire, ville après ville, leur empire. Plusieurs scénarios sont proposés, mais il est possible d'en créer de nouveaux. De nombreuses options ont été ajoutées. Par exemple, l'option "carte cachée" permet de découvrir les terrains au fur et à mesure de votre progression. Plusieurs niveaux de jeu sont proposés, mais vous pourrez créer les vôtres : vous pouvez par exemple régler l'intelligence de l'ordinateur, utiliser la diplomatie, choisir la production de chacune des villes. Vous commencez avec un héros et une capitale. À chaque nouvelle

ville conquise, vous pouvez l'occuper, mais aussi la piller, la mettre à sac, ou même la raser. Au fur et à mesure de votre progression, votre personnage acquiert de l'expérience et donc de nouvelles capacités. Le jeu possède une interface exemplaire : les fenêtres de jeu et la carte sont redimensionnables, les palettes flottantes contiennent les actions courantes et les informations pratiques. L'activation des bulles d'aide (ou l'appui sur la touche "ctrl") affiche les informations sur l'endroit où pointe le curseur; on peut



par exemple savoir si des ruines ont été explorées. Vous pouvez jouer sur un réseau

(en EMail) pour peu que vous possédiez PowerTalk (en standard dans le système 7.5). Les parties peuvent même être sauvegardées au format PC! Warlord II fonctionne en natif sur PowerPC. Allez, deux petits conseils: pensez à visiter tous les temples et ruines, et produisez des armées pouvant voler ; votre héros se déplacera plus vite, et en mode "carte cachée", l'exploration sera plus rapide. Pas de doute, Warlords II est, dans sa catégorie, un excellent jeu.

Niveau facile: Quench, Ghost, Legend, Sphere, Bullet, Disrupt, Trauma

Niveau normal: Hick, Frgo, Jerk, Koik, Kimo, Ledux,

Le dernier niveau : O....E: "qui n'est pas transparent".

pendant le jeu : appleiigs (révèle les passages secrets, à taper plusieurs fois au cours de votre exploration), burger (toutes les armes avec le plein de munitions), ledoux (vies et munitions infinies), mccall (passe au niveau suivant), seger (toutes les clés), wowzers (le plein de munitions).



Plus stressant que le Playmobil

Après Sim City et Sim City 2000, voici

la première simulation de ville destinée aux plus jeunes. Maxis a tâché de simplifier le fond pour s'intéresser davantage à la forme. Le joueur de 8-12 ans n'aura pas 36 000 paramètres à surveiller, il lui suffit de préserver l'environnement et d'assurer le bonheur de ses administrés. Ainsi passera-t-il plus de temps à soigner l'aspect de sa ville, et là il y a de quoi faire : il dispose d'une bibliothèque très variée de décors, d'habitations de tous styles (du

japonais au cottage pur british), de commerces, d'industries et de bâtiments publics. Le nenfant clique sur le détail d'une construction et obtient une animation, tout le jeu est bourré de gags visuels et sonores inattendus. Détail amusant, les bâtiments peuvent se dégrader au fil du temps et des catas-

trophes. Cerise sur le gâteau, il est permis de mater méchamment à l'intérieur des habitations, un clin d'œil appuyé à l'ancêtre Little Computer People! Hélas, il est possible que le jeune joueur soit agacé par la lenteur du jeu même sur Power Mac - et par certains défauts (impossible de construire sur un terrain si un personnage s'y promène, lenteur affectant les actions à la souris, plantages dans certaines animations, etc). Il faudra de toute façon attendre une version française...

La chasse au dragon est ouverte

La pauvre princesse Daphné a été kidnappée, et vous, Dirk le téméraire, devez la délivrer.

Le jeu est en fait un dessin animé interactif, mais la seule chose à faire consiste à appuyer sur la bonne touche de direction (ou d'action) au bon moment. L'animation est très rapide, le jeu est en français, et vous avez le choix entre deux tailles d'écrans (320 x 200 ou 640 x 400). Les graphismes sont de bonne qualité (bien que les couleurs soient un peu pâles). Le jeu est beaucoup trop rapide pour être agréable à jouer, et son seul intérêt réside dans les graphismes de Don Bluth.



Gamme THRUSTMASTER

Gamme SUNCOM
G-Force:......580 FTTC

Carte EPIC R&R :.....N.C.

Gamme THUNDERSEAT

Virtual Reality Chair : 3 400 FTTC

Gamme FLIGHT LINK

Module AV-C:8.900 FTTC
Palonnier:2.000 FTTC

Logiciels

1942 :399 FTTC

Aces over Europe : ..349 FTTC

F-14 Fleet Defender : 399 FTTC

F-15 Strike Eagle III :149 F^{πc}

Tornado + Desert Storm :349 FTTC

F35 VF:**379 F**^{ΤΤC}

ATP East West CD:850 F^{ττc}
Tornado + Falcon 3: ...349 F^{ττc}

Hokum KA-50:379 F^{πc}

Overlord :379 F^{πc}

Space Simulator :379 FTTC

Scénarios & utilitaires Flight Simulator

West Indies :280 F^{πc}

F.F.S. :**249 F**^{TTC}

Scenery Italy 1.2 (français):.....329 F^{TTC}

	Prix unitaire	Montant

		ls + 22,00F Colissimo

RON	DE	CO	MAR	AA	NDE

A expédier sous enveloppe affranchie à EURO-SIMULATION 5, rue André Massin 10120 Saint-André Les Vergers.
Règlement par 🗆 mandat 🗅 chèque (à l'ordre de Euro-Simulation) 🗅 contre-remboursement (80 F en sus).

Nom:	Prénom :	Prénom :	
Adresse:			
Villa :	Code nectal:	Tal /facultatif)	

Total:

Les micros se consolent

Même si la Playstation de Sony n'est sortie qu'au Japon, même si l'on ne la trouve que pour 4 500 francs (au lieu de 2 500 francs là-bas), même si elle est en rupture depuis un mois, eh bien voilà, je vous en parle dans un mini-dossier car cette nouvelle console est en train de révolutionner notre petit monde si tranquille depuis deux-trois ans. C'est parti pour la PS-X...

La playstation est sortie au Japon

FICHE TECHNIQUE

CPU (Central Processor Unit):
32 bits RISC (processeur R3000A)
30 Mins

Fréquence d'horloge : 33,8688 MHz Mémoire cache : 4 Kb

Data cache: I Kb

RAM (Random Access Memory): Mémoire principale: 16 Mb

Vram: 8 Mb

Mémoire son : 4 Mb

GPU (Graphic Processor Unit):
Palette: 16,7 millions de couleurs

Sprites: 4 000 sprites affichables au maximum sans ralentissement (en

60 images par seconde) Résolution de l'écran : de 256 x 224

à 640 x 480

GTE (Geometric Transforming Engin):
Nombre de polygones par seconde:

Nombre de polygones par seconde: 340 000

340 000

Gestion hard des polygones : texture mapping, flat shading, Gou-

reau shading.

SPU (Sonor Processor Unit):

ADPCM 24 voies

Sampling: 44,1 KHz

Digital effects (digitalisation 16 bits)

MDEC (Data Extended Compression):

Norme JPEG

omme je vous le disais le mois dernier, la PS-X, la 32 bits de Sony, est sortie le 3 décembre au Japon. Les 100 000 premières pièces sont parties en une journée et, depuis, la machine est en rupture. Des ventes sauvages ont lieu çà et là, mais il est vraiment difficile pour un Japonais de base de trouver une PS-X en ce moment au pays du soleil levant. Les 100 000 autres machines prévues pour janvier sont toutes en précommande, et Sony ne prévoit d'autres unités que pour mars, date de la commercialisation grand public. En France, ce n'est même pas la peine d'espérer trouver des machines import en masse, car on s'arrache les quelques exemplaires entre 4 000 et 5 000 francs. La PS-X est donc pour l'instant une console qui n'existe pour ainsi dire pas encore. Pas de panique cependant, Sony compte distribuer l'engin courant octobre 95 en France. On peut donc commencer à rêver sur cette console qui va enfin tenter les passionnés de micro que vous êtes, tant la qualité de ses jeux est excep-

tionnelle.
La machine
se présente
comme un lecteur de CD-Rom
avec deux prises manettes surmontées de deux emplacements
pour insérer des cartes mémoires.
À l'arrière de la bête, on trouve
des sorties vidéo qui permettent de brancher la console sur
une télé NTSC avec prises RCA,

en VHS et même avec un câble péritel qui est déjà distribué au lapon. Bref, la machine sera compatible avec toutes les télés du monde. Par contre, la compatibilité des jeux ne sera pas assurée, loin de là. Il faut donc déjà se méfier. D'autres sorties prévoient de connecter deux machines et même de connecter un modem ou un disque dur. La machine compte déjà une quinzaine de jeux sortis dont je vous ferai le détail le mois prochain. En attendant, voici déjà la présentation des deux jeux que tout possesseur de PS-X se doit de posséder.

TOH SHIN DEN

Editeur : Takara - Sorti le 1er janvier

oh Shin Den n'est pas un jeu de baston parmi tant d'autres, c'est LE JEU de ce début d'année au Japon. Il faut savoir que son éditeur Takara s'est spécialisé depuis longtemps dans les conversions de beat-them-up venant de la Néo Géo. Depuis que Saurus s'accapare les conversions des derniers titres sortis chez SNK, Takara a décidé de s'attaquer à un nou-

veau marché, celui de la baston sur PS-X par exemple. Au vu de ce premier essai, on ne peut que se féliciter de ce choix. Toh Shin Den propose le même principe de jeu que le célèbre Virtua Fighter, mais avec des textures, des coups spéciaux par milliers et surtout des armes, des effets spéciaux, bref, un régal sur 32 bits. À ne louper sous aucun prétexte.









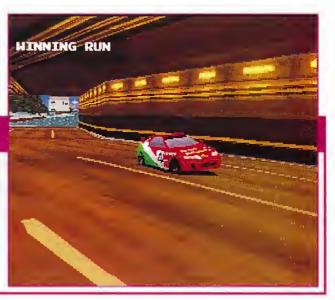


RIDGE RACER

Editeur : Namco - Disponible

sur PS-X (remarquez, il n'y en a qu'un dans le style 3D), Ridge Racer est LE JEU de course de bagnoles! Et vous connaissez certainement davantage Ridge que Toh, si vous approchez quelquefois les salles d'arcade. Cette nouvelle génération de courses (avec Daytona USA de Sega) a définitivement enterré le Virtua Racing qui nous

avait tourné la tête l'année dernière. Cette fois, les textures sont là et le réalisme quasi total. Et le pire, c'est que la conversion est complètement démentielle. Même les plus sceptiques des testeurs de Joystick sont d'accord avec moi sur cette conversion ultra réussie. Nascar est loin derrière, bien que l'aspect simulation ne soit pas mis en avant dans Ridge.



Game Boy : adaptations micro tous azimuts!

DESERT STRIKE

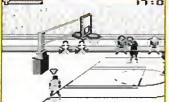
EDITEUA : OCEAN

NBA JAM

EDITEUA: ACCLAIM

eux jeux Game Boy ce mois-ci sont à acheter obligatoirement. Comment en effet ne pas céder au plaisir de pouvoir emmener un Desert Strike partout avec soi. Même chose pour cette superbe conversion de NBA Jam qui garde tout son punch sur le petit écran de la Game Boy. Les sprites sont complètement discernables, et l'animation tellement fluide que l'on n'éprouve aucune gêne à jouer à ce jeu de basket façon arcade. Dans le cas de Desert Strike, on retrouve exactement le même principe, le même esprit et surtout la même qualité que sur micro ou console. L'intérêt de ce dernier vaut vraiment le déplacement.







Le jeu Super Nintendo du mois SUPER PUNCH OUT EDITEUR : NINTENDO

I fallait bien trouver un jeu à vous mettre sous la dent en cette période de vaches maigres. Voilà qui est fait avec un jeu plutôt pour les plus jeunes, mais qui permet de se défouler quand on est énervé. Alors voilà, vous pouvez, grâce à Super Punch Out, vous mettre à la place directe d'un boxeur qui boxe. On joue donc "comme si on y était" en transparence. Le jeu est bien réalisé et bourré d'humour. Il est clair qu'il ne s'agit pas d'un jeu très varié, mais il a le mérite de défouler. À utiliser lorsque vous traversez une crise de mysticisme ou que vous vous posez trop de questions métaphysiques.

Le jeu Megadrive du mois

SOLEIL

EDITEUR : SEGR

nfin un jeu d'aventure à la Zelda sur Megadrive, c'était pas trop tôt! Soleil est moins fouillé que son homologue sur Super Nintendo, mais régalera les amateurs du genre. Il est totalement en français et propose une difficulté progressive, difficulté qui ne vous arrêtera sans doute pas, vous qui terminez des jeux comme LBA...



LE COIN DES BRICOLOS : SN PROGRAMPAD

Wous cherchez une manette intelligente, un truc qui vous rappelle votre petit micro chéri. Vous voulez avoir l'impression de programmer vos coups spéciaux à la manière d'une programmation visuelle comme sous Windows avec Visual Plâtre Basic Moulage? Rien de plus simple, lancez-vous dans le Programpad sur Super Nintendo ou Megadrive. Ce paddle, outre les classiques auto-fire réglable, fonction ralentie, sélection de chaque bouton, propose de programmer des séquences de touches (comme les fameux Bas, A, Droit, B, Select, Choucroute), afin de les réaliser ensuite en ne pressant qu'une

seule touche. Quatre touches spéciales sont ainsi prévues à cet effet autour des touches normales. Un petit écran placé sur le paddle vous permet de visualiser votre programmation. On trouve c e s p a d d l e s magiques à la Fnac, au Virgin Megastore et chez Micromania (249 francs chez ce dernier, le moins cher).



Productions

Casque Noir

Un circuit imprimé à fond la caisse!

uite au retard pris dans le développement de SuperKarts, nous avons décidé de vous en reparler, et ce pour deux raisons. La première, c'est que le jeu sort le mois prochain (cette fois c'est sûr, sinon je me lave pas pen-

dant un an), la seconde c'est qu'à un mois près, au moment où j'écris cette ligne tout du moins, a eu lieu le Master Karting Indoor de Bercy, un endroit rêvé pour interviewer notre champion du monde de kart, David Terrien. Mais assez



d'explications, et revenons au sujet principal : SuperKarts.

Une jouabilité améliorée

Les différences entre la préversion d'il y a quelque temps et celle-ci ne sautent pas tout de suite aux yeux. La plus grosse reste en tout cas la place qu'occupe le soft, puique l'on est passé de 4 mégas à 148, d'où la version CD-Rom. Comme ce changement le laisse aisément penser, le nombre de parcours a augmenté pour atteindre le nombre de 16 circuits. Leur style varie selon le pays visité, et ils comprennent désormais des tremplins, des obstacles, des flaques d'eau, des tâches d'huile et bien d'autres choses encore. Selon la texture employée (herbe, terre, goudron), le comportement des karts s'en voit logiquement modifié. Quel que soit le pays en question, le graphisme reste toujours des plus plaisant, avec des agencements de couleurs donnant un certain aspect "console". Les textures employées sont ainsi très attrayantes, et l'on peut voir, sur les bords de la

route, divers panneaux publicitaires et des objets comme des colonnes, des pots de fleurs, des Schtroumpfs empaillés, des poulpes et toutes sortes de conneries de ce style (bon, j'avoue, il n'y a pas de poulpe mais il y a des cochons volants et aussi des pingouins en caleçon). Les adeptes de Mario





Les tremplins permettent aussi de récupérer des bonus situés en hauteur.

On peut jouer à deux sur un même écran ou à huit en réseau.



Kart y retrouveront, sans l'ombre d'un doute, quelques ressemblances.

Mais ne vous y trompez pas, Super-Karts n'est pas qu'un simple jeu d'arcade. Les réactions des karts sont proches de la réalité, si l'on en croit notre ami David Terrien. Freinages, contre-braquages, il ne manque plus que le siège qui bouge et l'odeur d'essence brûlée. Reste qu'il faut posséder un ensemble volant/pédalier pour en profiter pleinement. En ce qui concerne les fonctionnalités du jeu, l'option "jeu à deux sur un même écran" est maintenant accessible. Autant vous dire que c'est carrément génial et que ça ne ralentit en rien la machine. Bien que la visibilité soit réduite de moitié (logique, non ?), la jouabilité n'en pâtit pas le moins du

monde. Voilà donc un excellent point. En contrepartie, il semblerait (mais c'est pas sûr) que la version "8 joueurs réseau" soit une version spèciale du produit, aucun menu n'étant prévu à cet effet. De même, on ne sait pas encore sur quel type de réseau

le programme tournera. Pour des raisons inexplicables, la version "256 joueurs sur un même écran" a, quant à elle, définitivement disparu. Les nombreux angles de vue sont toujours présents,

SuperKarts ne manque pas d'effets impressionnants tels que des flammes sous les roues lorsqu'on enclenche le turbo.



Les décors varient beaucoup selon les pays.



Les réactions des karts ne sont pas les mêmes selon la texture du Alain Prost
Le quadruple
Champion du Monde
est finalement arrivé
derrière Schumacher,
comme quoi il a bien
fait de se retirer de la
F1.

L'Elf Master Karting Indoor de Bercy

i vous êtes un fervent admirateur du sport automobile, vous avez certainement regardé le second tournoi de karting de Bercy. Les 17 et 18 décembre derniers étaient donc réunis les meilleurs pilotes français de karting, mais aussi les plus grands du monde de la Formule 1 : Alain Prost, Schumacher, Barrichello, Coulthard, Verstappen... la liste est longue et ô combien prestigieuse.

Tout ce beau monde s'est livré à une bataille sans merci au travers de courses animées. Bien entendu, Virgin en a profité pour présenter sont SuperKarts au public présent lors de la compétition, par l'intermédiaire de l'écran géant de Bercy et grâce aux prestations de David Terrien. Il faut reconnaître que pour la présentation de SuperKarts, c'était quand même l'endroit rêvé. Vu le succès remporté par cette édition et celle de l'année précédente, il y a fort à parier que le Master Karting Indoor aura à nouveau lieu dans l'enceinte de Bercy. À bon entendeur, réservez vos place car ça en vaut la peine.

SuperKarts sur les écrans géants, ça arrache!



Avec un parcours de plus de 600 mètres aux virages en épingles à cheveux, les participants se sont fait quelques frayeurs et les spectateurs en ont eu pour leur argent.



Schumacher en pleine réflexion devant son kart. "C'est pas possible, ils l'ont lavé ou quoi ? Elle a drôlement rétréci!"





avec la possibilité de revoir son parcours en profitant de tous les effets de caméra. On peut zoomer, tourner, suivre n'importe quel concurrent,

et revivre sa course à l'instar d'une retransmission télévisée.

Mais le plus important reste certainement l'amélioration de la jouabilité. Le bolide nain se pilote très facilement, et la fluidité est encore plus surprenante qu'auparavant, surtout si l'on prend soin de se mettre en mode "pro".

Les catégories anciennement exprimées en centimètres cube laissent effectivement place à quatre niveaux de difficulté. Quoi qu'il en soit, au niveau le plus dur, ça speede à mort! Pour agrémenter le tout, vous aurez droit à

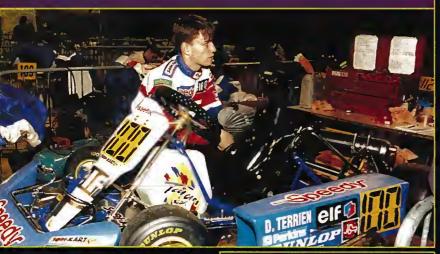
des flammes sous les pneus quand vous enclencherez le turbo (genre "Retour vers le futur"), a des gerbes de flotte, de poussière et pleins d'autres

petits détails bien sympathiques. La partie fun n'est pas en reste. Tous les circuits sont en effet jonchés de bonus et de billets de banque qui permettent par la suite de kiter son kart. Tiens, c'est rigolo comme phrase "kiter son kart". "Il mange un KitKat en kitant son kart avec Kepi Kaki..."

Désolé.... À chaque fin de cours, on peut de la sorte acheter des turbos, des flaques d'huile, une vie supplémentaire ou bien mettre à jour son moteur, améliorer la qualité de ses pneus, celle du châssis. Dans le cadre



David Terrien



d'une partie multi-joueur, cela ne fait que relancer davantage l'intérêt. En cours de partie, les plus démunis pourront passer par le stand pour reprendre des forces. Bref, voilà un jeu qui nous promet de bien belles parties. Pour terminer, je vous signale que le fameux casque virtuel VFXI est entièrement géré par SuperKarts. Non mais, imaginez un peu 8 joueurs en réseau armés du Formula TI de Thrustmaster et d'un casque virtuel sur la tronche. Allez, le mois prochain, j'ouvre une salle d'arcade...

Distributeur : Virgin Téléphone : (1) 53.68.10.10



Entrevue avec un extraterrestre **David Terrien**

oystick : Comment as tu débuté le karting?

David Terrien: Mon père a commencé à m'initier à ce sport dès l'âge de 4 ans avec le vieux karting d'un ami. A 9 ans, j'ai pu débuter la compétition, toujours avec l'assistance de mon père alors dirigeant du Club de l'ASK Ancenis. L'année d'après, en 1987, j'obtenais quelques bons résultats, et la 5e place du Championnat de France Minimes. Ceux-ci nous ont beaucoup motivés, et nous avons travaillé de plus bel jusqu'en 1991, date où j'ai rejoint l'écurie Moulet-Sodikart. Cela m'a permis de décrocher deux podiums : un européen et un mondial en iuniors.

loy: Aujourd'hui tu es champion du monde, non?

D.T.: Oui. Pourtant, l'année 1992 a étè assez décevante. Les deux titres des Championnats mondial et européen m'ont echappé, à quelques tours de la fin, à cause d'ennuis mécaniques. Heureusement, j'ai décroché plusieurs titres importants en 1993, avec notamment celui de Champion du Monde Séniors

by: Que peux-tu espèrer d'un tel titre? D.T.: Premièrement, c'est une bonne chose pour les sponsors. Deuxièmement, le fait d'être plus connu offre de nouveaux débouchés. Ainsi, cette année, j'entame ma première saison de Formule Ford.

oy: Tu arrêtes le karting, alors?

D.T.: Oui, très prochainement. Mon but reste évidemment d'atteindre un jour la Formule I, mais il faut pour cela gravir un à un les échelons. Il faut faire ses preuves en karting, puis en Formule Ford, en Formule 3 et enfin en Formule 3000.

oy :Tu as pu récemment rencontrer des pilotes comme Schumacher ou Prost lors du dernier Master Karting

D.T.: Oui, c'était très sympa. J'y ai d'ailleurs gagné les deux courses réservées aux pilotes du GNK (Groupe National de Karting). Mais nous n'avons pas pu courir avec les pilotes de FI, c'est dommage!

oy : C'est indiscret de te demander si w en vis?

T.: Oh non! Certains pilotes de Formule I ont déjà du mal à en vivre, alors... oy: Que doit-on faire si l'on désire se lancer dans le karting?

D.T.: Il existe deux solutions. La pre-

mière consiste à s'inscrire dans un club et à louer un karting. Dans ce cas, aucune licence n'est nécessaire, mais cela revient vite cher. La seconde solution réside en l'achat d'un kart. On en trouve d'assez performants à partir de 10 000 francs dans le commerce, ou par petites annonces à des prix beaucoup plus abordables. En ce qui concerne la licence, elle coûte entre 400 et 500 francs et sert avant tout d'assurance. À terme, c'est la solution la plus

Joy : Quand tu parles de karts performants, quelle est leur vitesse maximale? D.T.: Ca dépend du nombre de centimètres cube. Les 250 cc peuvent atteindre des vitesses de l'ordre de 140 km/h, ce qui est énorme lorsque l'on se trouve à quelques centimètres du sol. Les catégories reines (NDLR : catégorie regroupant les plus grandes compétitions et les meilleurs pilotes) font appel en revanche à des karts de 100cc aux vitesses de pointe moins impor-

Joy: Je suppose que c'est une passion qui demande énormément de temps. Ça n'est pas incompatible avec les études ?

D.T.: Pas dans l'établissement sport/études où je suis. Les horaires de l'INES (Institut Nantais de l'Élite Sportive) sont assez souples et me laissent pas mai de temps libre pour le karting. Il y aussì des joueurs du FC Nantes dans l'école.

Joy: Ceux qui se sont rendus au "Super Games" ont eu la chance de te voir aux commandes de SuperKarts. Tu en penses

D.T.: A priori, c'est largement le plus réaliste des jeux de karts. Les réactions comme les freinages, les sorties, les accélérations sont très réussis. le préfère ça aux jeux d'arcade qui sont moins rigoureux.

Joy: Tu as un ordinateur chez toi?

D.T.: Oui, un PC. Je ne sais plus trop quel est le modèle, mais on s'en sert surtout pour la gestion de "l'écurie familiale". On envisage d'acheter bientôt un lecteur de CD-Rom pour profiter des jeux qui sortent. Mais c'est vrai que si j'aime ça, je n'ai pas trop le temps de m'y consacrer.

Joy: Pas de console de jeu?

D.T.: On avait une Nintendo mol et mon frère, mais on a fini par la revendre. oy: Eh bien, on te souhaiter bonne chance pour la suite de ta carrière... D.T.: Merci!

Dossier éditeur

LÉO DE URLEVAN

Infogrames, the next génération

Situés à Villeurbanne, les locaux d'Infogrames se sont considérablement agrandis. En effet, alors que l'an dernier ils ne possédaient qu'un étage, ils en ont maintenant presque trois. Remarquez, en 1993, ils n'étaient que 90. Maintenant, le personnel compte près de 220 membres!



eur matos est très impressionnant, on aimerait avoir une salle des tests comme la leur, à Joy. Y a des bécanes partout, et une station Silicon Graphics.

Ce jour-là, nous avons cavalé dans les longs couloirs sans reprendre notre souffle, pour découvrir dans chaque bureau des jeux aussi magnifiques les uns que les autres. Sans déconner, c'est ahurissant ce

qui trotte dans l'esprit de ces gens. Ils sont fous : je suis persuadé qu'ils vont bientôt nous concocter un simulateur de poulets ou de vaches. À la fin de la journée, ils nous ont parlé d'un nouveau concept : "Jeux de seconde génération". Au vu de ce que l'on nous a montré, c'est vraiment ce que l'on ressent. Je m'explique : jusqu'à présent, tous les jeux sont classables (arcade, aventure, rôle, gestion et quelques mélanges de genre). Infogrames a vraiment envie de dépasser cette limite. Et quand ils nous présentent un jeu classique, c'est techniquement sensationnel. Je pense notamment à Chaos Control, les Schtroumpfs, etc.

Et non contents de nous présenter uniquement des jeux, ils nous montent quelques-uns de leurs éducatifs sur CD-I. La qualité de ces derniers peut largement rivaliser avec celle des "Microsoft Home". Napoléon devrait être le premier d'une série intitulée : "Les hommes qui ont changé le monde". On devrait beaucoup entendre parler d'Infogrames dans les prochains mois. Présents sur tous les tableaux, toutes les machines, ils soignent leurs softs qui bénéficient de scénarios magnifiques et très fouillés, même sur un jeu d'arcade comme Chaos Control.



A IV Network



oici la nouvelle mouture de A-Train 4. Infogrames, qui a acheté des droits de modification, ne s'est pas contenté d'occidentaliser les graphismes. C'est le moteur même du jeu qui est complètement différent. Lorsque j'ai demandé au chef de projet de me montrer son soft, il m'a un peu décontenancé. Il a mis la radio : c'était le flash spécial de "France Infos" concernant la disparition d'Owen Barnes dans son jet près de la frontière serbe. Ça m'énervait un peu, car on n'avait pas le temps d'écouter la radio avec Claude : il fallait qu'on prenne le train. Je suis bien poli, alors j'ai fermé ma gueule. Je crois que j'ai bien fait : c'était le début du jeu. Vous êtes le successeur de l'homme disparu. Que lui est-il arrivé ? Attentat, obus perdu, mauvais temps ? Vous le saurez en temps utile. Dans le domaine des jeux de gestion, on a à peu près tout

eu... Mais ÇÀ, C'EST RÉELLEMENT **UNE GESTION D'ENTREPRISE! Vous** pourrez tout faire : construire des immeubles, magouiller à la Bourse sans vous faire prendre, lancer des OPA. Sim city 2000 est véritablement un jeu pour gamin comparé à ce produit. Les villes que vous pourrez choisir existeront vraiment et seront basées sur les originales. Les possibilités de ce jeu, si on devait les décrire une à une, me prendraient au moins la moitié de Joy. Si vous possédez un modem, vous pourrez envoyer vos meilleurs scores, télécharger de nouvelles cartes, les véritables valeurs boursières... À noter qu'un concours sera lancé dès la sortie du jeu pour déterminer les meilleurs managers du monde (un par pays). C'est là que l'on nous a parlé de "jeux de deuxième génération"...

Sortie prévue : mars 95 Supports: PC et PC CD







Shaolin's

Prévu sur CDI

'action de ce jeu se passe en 1281 en Chine. Vous êtes Tsu Yu, et la journée commence mal. Votre père vient de s'apercevoir que pendant la nuit on lui a dérobé le L1 RI, un sabre inestimable avec un passé gros comme ça. Dès lors, votre unique quête sera de le récupérer. Commence alors un parcours initiatique où vous devrez faire marcher vos petites cellules grises et combattre. Les personnages sont issus de mangas, ce qui ravira les amateurs (NDLR : les mangas sont des BD japonaises): ils évolueront sur des décors de toute beauté.

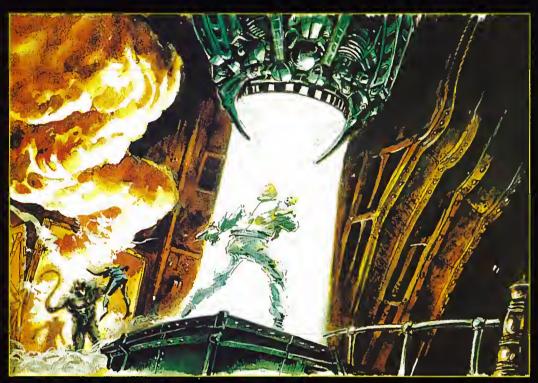




INFOGRAMES

Prisoner of Ice











nspiré d'un écrit de Lovecraft, ce jeu vous plongera avec délice dans l'univers, ô combien étrange, du créateur de l'univers "Chtulu". Le scénario sera très compliqué et riche en rebondissements, et si je parle de scénario, le mot est rudement bien placé, car parallèlement, John Carpenter tourne en ce moment un film inspiré de la même histoire.

En 1937, vous êtes un agent secret répondant au doux nom de Ryan. Vous êtes à bord d'un sous-marin lorsque, soudain, vous recevez un SOS provenant de l'Antarctique. Deux hommes, qui avaient dérobé aux nazis des caisses portant l'inscription "Top Secret", ont vécu une mésaventure très pertur-

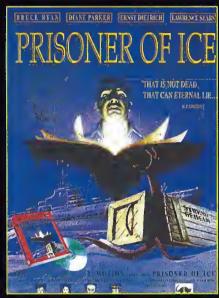
bante : ils s'enfuyaient en auto-chenille lorsqu'une des caisses est tombée. L'un d'entre eux, s'en allant la replacer dans le coffre, a été saisi par une créature tentaculaire qui l'a plongé dans la glace, l'emmenant avec elle. Bien évidemment, le premier réflexe de son acolyte a été de s'enfuir pour enfin rejoindre le sousmarin sur lequel vous vous trouvez. Après ce qu'il vient de vivre, il est en état de choc, ce qui est assez courant dans l'univers lovecraftien. Quelques heures plus tard, à l'endroit même où la tragédie a eu lieu, un soldat nazi arrive et commence à réciter des incantations. Le trou dans lequel avait disparu l'homme s'agrandit, et voilà t'y pas que la victime réapparaît, inconsciente. Un problème se pose pour vaincre les tentacules: l'arme qui les neutralise ne sera fabriquée qu'en 2037,

le veux ce test, Claude. Je le veux à cause de quelques chiffres assez impressionnants: pour les quelque 1 500 animations, les 40 000 sprites des personnages au nombre de 40, les 150 décors avec leurs 250 animations. Le scénario nous fera voyager à travers le temps et le monde. À propos, ce jeu est la suite du magnifique "Shadow of the Comet". Vous devrez retourner dans le village d'Insmouth (vous vous rappelez, cette histoire dont le héros est Parker ?). Sauf que là, le graphisme sera en SVGA, les déplacement seront plus "intelligents" (il fallait, dans le pre-mier volet, éviter les objets pour passer d'un écran à un autre en faisant son chemin soi-même), le scénario s'annonce richissime grâce à ses déplacements temporels et ses histoires de famille assez complexes.

Voici donc une séance de numérisation de mouvements. De nombreux sen-



seurs sont placés sur le corps de cet homme, mime de métier. Sur la première photo, on lui place les capteurs sur la peau. Ces derniers seront ensuite reconnus par trois caméras placées telle façon, que l'assemblage des capteurs récupère des images en 3D. Tout cecí est bien entendu relié à un ordinateur qui traite toutes les données arrivant par les caméras. Sur la seconde photo, les données récoltées par l'ordinateur seront insérées dans une scène où votre héros est capturé à la taille par une tentacule. Dans la troisième, il descendra un ponton ou des escaliers dans une marche paisible et non pressée. Les données recueillies donnent ces décompositions (il y en a 40 000 en tout dans le jeu). Ensuite, elles sont texturées de manière différente pour rendre ce nombre d'animations impressionnant. Et tous les personnages qui évoluent dans ce jeu ont été insérés de cette manière.



Supports: PC CD

SONER OFICE THAT IS, NOT DEAD, THAT CAN ETERNAL LIE. Schtrounpfs ans notre grande série "Le CD-I est une mach

ans notre grande série "Le CD-l est une machine familiale", voici un soft qui schtroumpfera toute la famille. La BD de Peyo a en effet schtroumpfé des générations; les parents connaissent tous ces petits personnages bleus et leur ennemi juré, le sinistre Gargamel. Sur ce CD-l, schtroumpfable fin janvier, vous schtroumpferez tous les protagonistes de ce monde enchanteur : tous les Schtroumpfs, Azraël, Gargamel, le cracoukas, les Schtroumpfs noirs... Côté réalisation, c'est vraiment réussi : avez-vous déjà vu un des nombreux dessins animés schtroumpfés de cette série ? Le jeu est



identique, et bien évidemment vous schtroumpferez votre personnage dans des décors magnifiques à travers une douzaine de jeux différents, d'action ou de réflexion. Tout est extrêmement bien animé, et les musiques ne sont pas en reste avec des sons stéréo. D'ici la sortie, schtroumpfez-vous bien !



Voici le rendu d'une animatian créée à partir d'un mime sur lequel an a placé des capteurs. Si vous vaulez bien vair l'animatian, décaupez votre jaystick de manière à mettre les images les unes à la suite des autres et dans le ban ardre. Mettez le pauce sur la tranche et taurnez très vite le feuillet ainsi créé. Vaus n'avez plus qu'à racheter un autre jaystick.











NFOGRAMES



<u>Napoléon</u>

oici le premier CD d'une série qui, on l'espère, sera longue : "Les hommes qui ont changé le monde". Le deuxième volet sera probablement consacré à Albert Einstein. Lorsque l'on commence à évoluer dans cette gigantesque base de données sur l'empereur, on remarque tout d'abord la beauté de l'interface. Et la navigation sur celle-ci est vraiment bien foutue. Bien entendu, on a très peu de vidéos de l'époque napoléonienne et il n'y en a pas sur ce CD. En revanche, la Réunion des Musées Nationaux (RMN), co-producteur de Napoléon, possède énormément de tableaux de l'empereur, de ses batailles, de sa petite famille, etc. Ils sont donc sur le CD. Je n'ai jamais vu des repros d'aussi bonne qualité sur un support informatique. Le zoom est si puissant, que l'on se demande si ce n'est pas un tableau grandeur nature que l'on fait glisser à l'aide de la souris! La partie historique naturellement très complète ne se borne pas à raconter l'aventure des chicots de Napoléon, mais aussi l'histoire de France ne le concernant pas directement. Cela en fait un soft très précis sur cette époque. Vous pourrez naviguer dans des liens hypertextes sur l'équivalent de 600 pages texte, écouter deux heures de voix digitalisées, admirer 350 tableaux, contempler 90 minutes de récits animés avec des tableaux. Si vous êtes un fan de stratégie, vous pourrez aussi voir le déroulement de la bataille de Waterloo et quelques autres. À noter aussi la possibilité d'imprimer les textes de ce soft.







Chaos control

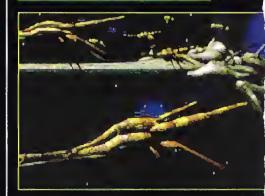


'est en mars 1995 que sortira ce soft parallèlement sur CD-I et sur PC CD-Rom. Selon son habitude (cf. Kether), Infogrames semble avoir privilégié le scénario, mais le produit s'annonce simplet en terme de jouabilité : la sonde Pionner X possède à son bord une plaquette d'or avec, sur elle, des dessins expliquant la position de la planète Terre dans notre galaxie. Elle a été envoyée pour étudier des planètes du système solaire et, pour ne rien gâcher, envoyer un message aux extraterrestres éventuels qui la trouveraient. Jusquelà, tout est authentique. C'est en 2050 que cette sonde cesse d'émettre car elle a été interceptée par un peuple d'ET malveillant. Et là, vous vous doutez bien que c'est le délire d'Infogrames, à moins que vous ne soyez en avance sur votre temps. Bon, je vous fais pas de dessin, ça va être à vous de sauver la Terre. Votre vaisseau d'épuration évolue dans un décor "3D précalculée" de toute beauté. Vous ne dirigez malheureusement que votre laser, mais les ennemis et les décors sont stupéfiants.

Tiens, y'a qu'à voir la partie se déroulant à Manhattan : deux millions de polygones ! Il paraît que même la Silicon Graphics faisait la tronche. Quatre niveaux, comportant chacun trois ou quatre phases, ont été créés : Manhattan (sans doute la phase la plus impressionnante), au sein même d'un ordinateur (en effet, vous entrerez dans une phase de réalité virtuelle

dans une bécane infestée de virus qui seront bien entendu vos ennemis), dans l'espace et à la surface du vaisseau mère. Vous pourrez aussi voir des séquences intermédiaires avec des personnages genre mangas entre chaque combat. La suite est déjà en préparation.

Supports : PC CD et CDI Sortie : Mars 95





Le premier importateur de produits Américains et Japonais

Livraison CHRONOPOST en 24 H **Export tous pays Export Worlwide**

PF Import

Prix - Service - Qualité

500 M2 D'EXPOSITION + DE 10000 JEUX ET MACHINES EN STOCK = PLUS DE CHOIX !!!

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

mportateur - Distributeur

Revendeurs Contactez Nous!

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.



Version française ou japonaise

Sega Saturn



Version européenne ou japonaise



Nec FX



Jeux Nec FX

Ridge Racer AIV **Ultima Parodius** Philosoma

Motor Toon GP Metal Jacket Kileak, the Blood Raiden Project II

Daidaros Netketsu: Baseball Speaker 95 ... et plus

Virtual Fighter Daytona USA Shinobi Clockwork

Knight Panzer Dragon Tama Myst

Jeux Saturn

Gotha Race Drivin Virtual Soccer ... et plus

Phantasm Soldier **FX Fighter** Street Fighter **Battle Heat**

25 jeux disponibles

ega 32X

Jeux PSX



Version française

NeoGeo CD2



TOP LOADING Version française ou japonaise

FULLMOTION VIDEO



Jeux 32X

Doom Star Wars **Super Warriors** Super Afterburner

Val d'Isère

Iron Soldier

Corps Killer Slam City Space Harrier Cosmic Camage

Rayman

Jeux NeoGeo CD

Fatal Fury Special Art of fighting 2 King Of Fighter 94 Samourai Shadown 2

Galaxy Fight World Heroes Jet Agressor of Dark Kombat ..

Need for speed

NovaStorm Return Fire Quarantine

Theme Park Star Blade Corps Killer Magic Carpet

Jeux 3DO

Hell The II th Hour Dragon Lore...

Accessoires 3DO

Joypad 6 bouton spécial pour Street Fighter 2X Gun

Atari Jaguar



Theme Park Conan

... et plus Demandez nos packs spéciaux 2190 F

Adaptateur pour 3DO



Flight Stick 3DO



Carte 3DO pour PC



Tel (1) 49.48.93.40

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import 21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

PC/PC-CD/A1200/CD32

DEREK DELA FUENTE

Elite III

Frontier: First Encounters

L'Espace est infini. Elite aussi!

EDITEUR:
Frontier
Developments
Limited
DISTRIBUTEUR:
Gametek
TÉLÉPHONE:
(16) 72.02.59.24
SORTIE PRÉVUE:
Mars

est de retour, plus adulé que jamais! Malgré cela, si ces initiales ne signifient pas plus pour vous que "Distributeur de Billets", "Derek dela Buente" ou "Donald Buck", sachez que ce coupable raccourci n'avait pour but que de vous désigner l'illustre David Braben, auteur des non moins célèbres Virus, Elite et Elite 2. Fruit de cinq ans de développement acharné, Frontiers nous était apparu il y a peu. Malgré son aridité graphique extrême et les quelques bugs qu'il com-

portait, cette suite d'Elite a connu outre-Manche un vif succès, incitant ce cher vieux David à se

remettre aussitôt au travail pour nous concocter une suite de la suite de cette simulation de navigation et commerce spatial. Mais cette fois, pas question de renouveler les erreurs passées, David Braben a dû mettre de côté son individualisme et s'entourer d'une équipe compétente afin d'éviter de tels temps de gestation. Car si Frontiers était sorti quatre ans plus tôt, sans aucun doute n'aurait-il pas semblé aussi dépassé technologiquement parlant. Résultat de cette analyse : une toute nouvelle équipe de développement supervisée par David Braben vient de voir le jour. Nom de la boîte : Frontier Development.

Le premier logiciel sur lequel travaille actuellement ce groupe de programmeurs et graphistes est bien évidemment la suite de Frontiers, qui a pour nom First Encounters. Si peu de choses ont évolué depuis Frontiers sur le plan du scénario (il s'agira toujours de sillonner l'espace à bord de son vaisseau, en effectuant diverses missions commerciales ou militaires), il n'en est pas de même pour la réalisation d'Elite 3, puisque le programme sera intégralement réécrit pour l'occasion.

C'est ainsi que tout un tas de nouveaux vaisseaux vont faire leur entrée en scène, glorieusement précalculés, lissés et ombrés à l'aide de 3D Studio. Afin de ne pas faire de jaloux, les vaisseaux présents sur les anciennes moutures subiront du reste le même traitement: tous devraient donc bénéficier de superbes textures.

La deuxième innovation notable qu'apporte First Encounters concerne les planètes elles-mêmes (innombrables, comme toujours). Il ne s'agit plus de sphères lisses colorées comme c'est le cas pour bon nombre de logiciels concurrents, mais de vrais astres, avec leurs déserts, leurs montagnes (texturées elles aussi), leurs océans et leurs lacs, sans même évoquer les villes déjà implantées dans Elite 2. Les conditions météorologiques seront également respectées, vous donnant l'occasion de piloter en rase-motte au-dessus d'une planète enveloppée dans un épais brouillard ou même sous la pluie. Ainsi, notre bonne vieille Terre y sera fidèlement reproduite, et la plupart des autres planètes seront recréées depuis les donnnées dont disposent aujourd'hui nos astronomes. Les différentes vues, notamment celles











permettant au pilote de regarder sur sa

droite ou sa gauche, feront leur retour

dans Elite III, ce qui n'est pas un mal tant

l'on se demandait bien pourquoi cette

fort pratique option avait disparu entre

le premier et le deuxième épisode. À

l'instar d'un logiciel comme Comanche

Maximum Overkill ou Wing Comman-

der, il y sera également adjoint une nou-

velle caméra, placée à l'extrémité de vos

missiles afin que vous puissiez suivre leur

Pour ce qui est de l'environnement dans

lequel vous aurez le privilège d'évoluer,

Frontier Development a tenu à rendre

les choses aussi réalistes que possible,

ce qui annonce l'intégration de données

politiques au sein du jeu. Il existera ainsi

tiques de leur rédacteur. Les "combat-

tants de la liberté" des uns peuvent donc

trajectoire jusqu'à l'impact.

devenir pour d'autres des "bandits sans foi ni loi", ce qui est particulièr<u>ement</u> réaliste. Des cinq gazettes implantées dans Elite III, trois seront notoirement influencées par des familles politiques diverses, tandis que deux conserveront leur indépendance. Si je ne me retenais pas, je ferais bien un parallèle avec certains de nos confrères qui font preuve de complaisance en certaines occasions. mais cela relancerait sûrement une bien inutile autant que futile guéguerre de magazines. Oups, je crains que le mal ne soit déjà fait, je n'écrirai plus qu'en présence de mon avocat! Pour en revenir au sujet qui nous occupe, cette nou-

différentes corporations et consortiums, lisme, tout en comportant un aspect chacun poursuivant des buts précis qui éducatif (ben oui, devant les différents lui seront propres. Nouveauté de taille, traitements que subissent les mêmes des journaux feront ainsi leur apparition, informations, on ne peut que se demanrelatant à travers toute la galaxie les évéder dans quelle mesure il faut prendre nements les plus marquants. Réalisez pour argent comptant celles parues vous-même des exploits (combats vicdans la presse. Euh, sauf pour ce qui torieux, découverte de nouvelles plaest de Joystick, bien sûr. Là, vous pouvez y aller, tout est vrai, croix de bois, croix nètes) et vous aurez la surprise d'en lire le récit dans les éditions qui suivront! de fer!). Mais attention, lesdites informations Enfin, les derniers efforts d'amélioration seront traitées de manière sensiblement différente selon les orientations poli-

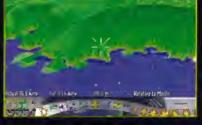
de la série apportés par Frontier Development portent principalement sur la jouabilité. À vouloir faire trop réaliste, Elite 2 en devenait parfois trop com-

velle donnée implantée dans Elite III a

le double mérite d'en augmenter le réa-

plexe dans le maniement, particulièrement lors des combats. Du moins, c'est ce que les milliers de lettres de joueurs allant dans ce sens et adressées à Gametek semblent indiquer. Aussi nous prometon, pour ce nouvel épisode, une meilleure maniabilité ainsi que de 🌉 très efficaces aides au pilotage. Développé tout d'abord pour PC et PC CD-Rom, First Encounters devrait cependant voir le jour un peu plus tard sur Amiga 1200/4000 et CD32, ce qui devrait réjouir bon nombre d'entre nous. Au stade actuel du développement de la partie Amiga, toutes les textures et graphismes présents sur PC ont été conservés, mais il semble que l'on éprouve chez FD quelques difficultés à préserver une bonne vitesse d'animation avec un tel luxe de détails. Selon les termes mêmes de David Braben, il n'existe que deux solutions à cet épineux problème : réduire le nombre de couleurs (256) ou de détails, ou optimiser toutes les routines dans d'importantes proportions. Bien evidemment. le créateur d'Elite va dans les mois qui viennent s'atteler à la seconde solution pour éviter de recourir à la première ; il ne nous reste donc plus qu'à prier pour qu'il obtienne gain de cause dans cette noble démarche.







David Braben est très riche VRAI : puisqu'en dépit de faibles ventes en France, Elite II a atteint le chiffre des 200 000 unités distribuées à travers l'Europe. Nul doute que le marché britan-nique, friand d'Elite depuis le premier épisode sur BBC et Commodore 64, n'y est pas étranger!



EDITEUR:
Ubi Soft
Ubi Soft
CISTRIBUTEUR:
Guillemot
TÉLÉPHONE:
(16) 99 08 90 88
SORTIE PRÉVUE:
Fin mars
Début avril 1995

ncore un jeu de foot! Décidément, cela commence à faire beaucoup, même pour moi qui suis un ardent passionné de ce sport. L'année 1994 a vraiment été celle des simulations de football sur ordinateur, en grande partie grâce à la publicité drainée par la Coupe du Monde aux États-Unis. La nouvelle année semble repartir sur les mêmes bases, puisque dès son premier mois nous accueillons les premières ébauches d'un nouveau foot pixellisé. Seulement voilà, Ubi Studios, bien conscient que l'on frise l'overdose en ce moment (quoi que puisse en dire Frère Olive), a décidé de se démarquer totalement de ses concurrents en nous proposant un produit 100 % arcade. Pour Action Soccer, l'accent est donc mis sur une jouabilité optimale, une représentation large des joueurs, ainsi qu'un nombre de commandes restreint afin d'en simplifier l'accès. L'un des points forts d'Action Soccer devrait être la possibilité d'y jouer sous deux angles différents, à sa guise. En effet, en sus d'une représentation en 3D isométrique proche de celle exploitée par Fifa Soccer sur PC, il vous sera proposé une vision "2D" du terrain, de côté, l'écran scrollant alors horizontalement.

Naturellement, vous pourrez prendre part à divers matches amicaux, coupes



PC CD-ROM

Pinky

Action Soccer









ou championnats dans Action Soccer, lesdites compétitions mettant aux prises des équipes telles que les "Gens de làbas", les "Tontons flingueurs" ou encore le "Onze de Bretagne". À l'instar des ses concurrents, AS disposera de différentes surfaces de terrain ainsi que de diverses conditions météorologiques (averses, chutes de neige, etc.), mais il devrait en revanche les supplanter dans le domaine de la réalisation sonore. En effet, CD-ROM oblige, les diverses ambiances du stade devraient vous être restituées avec un son digitalisé à 44

ambiances du stade devraient vous être restituées avec un son digitalisé à 44 KHz, gage s'il en est d'excellente qualité. De plus - et il s'agit là d'une innovation de taille - Action Soccer contiendra des commentaires digitalisés joués à chaque arrêt de jeu du match. Un couple de commentateurs sportifs rappelant très fortement les célèbres Thierry Roland et Jean-Michel Larqué ponctuera donc les coups-francs, remises en touches ou tirs à côté de "en voilà un qui n'a pas les yeux en face des trous" ou "un tir pareil, ça fait 3 points au rugby, mais au football, ça ne vaut pas tripette" et autres commentaires (NDLR : Tripette était un fabricant de matériel militaire en 1914, réputé pour sa solidité. L'expression "ça ne vaut pas Tripette" vient de là). (Veuillez excuser cette interruption du programme,

je rends l'antenne). Pour éviter que le joueur ne finisse par s'agacer de la répétition des mêmes phrases, ce ne sont pas moins de 360 interventions des commentateurs qui devraient être présentes sur la version définitive du soft, pour un total d'environ 400 Mo occupés sur le disque! Si vous almez le football mais détestez vous prendre la tête à passer des heures devant votre moniteur, manuel dans la main gauche, à essayer de vous familiariser avec les commandes (toutes les actions possibles telles que les têtes, reprises de volée, passes ou tackles sont accessibles à l'aide de deux boutons "fire" seulement), Action Soccer pourrait alors venir mettre un terme aux nuits de souffrance passées à essayer de jouer à Fifa Soccer, les doigts crispés sur votre joypad.





EDITEUR:
Microprose
DISTRIBUTEUR:
Ubi Soft
TEL:
(1) 48.18.50.00
SORTIE PRÉVUE:
Février/Mars

onsieur Microprose s'intéresse à nous (entendez par "nous" les personnes qui jouent à des softs jusqu'à six heures du matin et qui ont un petit creux vers les trois heures)! En effet, c'est à notre nourriture de base (entendez par "nourriture de base", la pizza bien sûr) qu'il a consacré son prochain jeu. Vous devrez gérer une pizzeria. Ce sera un fastidieux challenge car vous devrez vraiment tout faire pour que la boutique tourne convenablement. Cela va de la location d'un site ou son achat, jusqu'à l'ameublement du restaurant en passant par l'achat de fournitures. Mais la partie la plus drôle de ce soft, c'est quand même la confection de pizzas. Lorsque vous défiez les adversaires en compétition ou que vous confectionnez votre menu, vous devez faire la

meilleure pizza. Rassurez-vous, vous n'aurez pas à faire la pâte: placez simplement les ingrédients au bon endroit pour que votre plat ait de la gueule, qu'il ne soit



pas trop calorique et que ce soit mangeable, bien entendu. Il ne faudra pas mélanger n'importe quel ingrédient. Il faut savoir que ces derniers sont très nombreux. Allez dans n'importe quelle pizzeria, vous aurez le choix entre 20 ou 25 composants. Je ne sais pas comment cela se passe aux États-Unis, mais dans ce soft vous pourrez agrémenter votre création culinaire de 65 ingrédients. Ma première créature sortie du fourneau était composée de bœuf haché, d'oignons, de fromage, de salade, de saucísse, de radis, de caviar (si, si !), etc. En fait, j'ai mis tout ce qui était à ma disposition. Je ne suis pas très bon cuisinier et je suis arrivé à réaliser un plat faisant dans les mille calories. Après, le public teste votre pizza, Inutile de dire que j'ai eu "zéro" partout. Si vous faites une pizza meilleure que celle de votre adversaire, vous aurez bien entendu de l'argent. Si vous excellez dans ce domaine, n'hésitez pas à vous agrandir et pourquoi pas vous exporter à l'étranger. Le terrain d'action de ce soft se passe dans toutes les grandes villes occidentales. Si le produit final est à la hauteur de cette préversion, ça devrait donner un jeu drôle et intéressant.

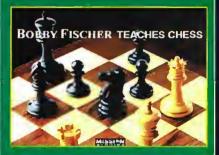


FEVRIER 1995

PC CD-Rom

Léo de Urlevan

Bobby Fischer teaches chess



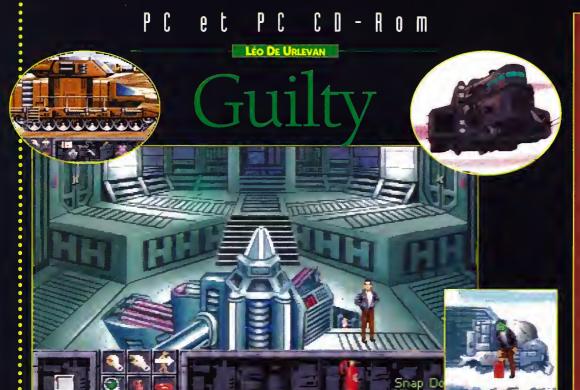
obby Fischer, le grand joueur d'échecs mondialement connu, avait signé un livre pour apprendre à jouer aux échecs ou à se perfectionner. La conversion a été faite sur CD-Rom. Si vous êtes débutant complet, si vous êtes confirmé, ce soft peut vous intéresser : il propose en effet une méthode d'apprentissage sur le déplacement des pièces, un descrip-

tif des statégies les plus connues, un autre sur les coups les plus célèbres et une méthode Bobby Fisher. En outre, sont aussi enregistrées sur ce CD, 500 des parties les plus célèbres de ce champion.





EDITEUR: Mission studios DISTRIBUTEUR: Ubi Soft TEL: (1) 48.18.50.00 DISPONIBLE: Février



EDITEUR : Psygnosis TEL : (1) 46.43.93.10 SORTIE PRÉVUE : février 95

ccrochez-vous, Jack T. Ladd est de retour et il est toujours aussi con. Cet escroc de petite envergure passe ses journées à prendre en otage une vache sur le bord de la chaussée, à arrêter les véhicules et menacer leurs passagers de tuer cette bête s'ils ne lui donnent pas tout leur argent. Bien entendu, il se fait prendre et pas par son percepteur ce coup-ci, par la police. Il est alors emprisonné sur un vaisseau qui aurait dû le conduire au pénitencier le plus proche. Eeeh, on ne plaisante pas avec la vie des vaches et je trouve cela normal! Malheureusement, le policier qui l'a arrête est une femme tendance "je déteste les hommes". Jack arrivera rapidement à s'évader, mais enverra une pièce hyper importante du moteur dans l'espace. Je vous avais dit qu'il était con. Au fur et à mesure que l'aventure avancera, que les problèmes toucheront vos deux personnages, le scènario fera se rapprocher ces derniers. Dans ce jeu, vous pourrez incarner à la fois Jack ou Ysanne (c'est le petit nom de la policière), et de ce fait jouer une aventure complètement différente. Si vous avez' joué à Innocent Until Caught, l'épisode qui nous a fait découvrir Jack, ne pensez pas que ce jeu en soit une suite directe; seule l'interface graphique reste la même. Le scénario, quand à lui, est beaucoup plus drôle et plus intéressant du fait que l'on peut faire la partie deux fois sans vivre la même aventure.







PC/PC CD-ROM/Amiqa 1200/CD32

DEREK DELA FUENTE

Front Lines

elon les termes mêmes de l'éditeur Impressions, Front Lines est leur wargame le plus ambitieux, le plus abouti. L'action s'y déroule en 2040, alors que la Terre est ravagée par d'incessants conflits opposant armées régulières, privées et guerrilleros. Comme dirait Thierry Roland, c'est donc un beau bordel au sein duquel on vous envoie faire le ménage.

Pour ce faire, vous allez disposer de tanks montés sur coussins d'air (!), de vaisseaux ainsi que d'une infanterie équipée des armements les plus sophistiqués. C'est dans deux domaines précis en particulier que Impressions a accordé toute son attention pour Front Lines, en l'occurrence la simplicité d'emploi et la puissance stratégique. Si toutes les conditions habituelles des wargames sont donc bien là (météo, rapports de force, personnalités distinctes des généraux), le soft devrait tout de même demeurer accessible grâce à une interface inspirée de celles de Transport Tycoon et de Fields of Glory. Tout est par conséquent géré entièrement à la souris, avec une aisance extrême. Il sera pourtant difficile de parvenir au terme du jeu, car ses concepteurs l'ont doté d'un haut degré d'intelligence artificielle. Du moins, c'est ce que l'on affirme chez Impressions. De plus, le logiciel comportera de nombreux scénarios afin de prolonger encore davantage sa durée de vie, ainsi qu'un éditeur pour créer ses propres batailles. Du pain sur la planche en perspective!



EDITEUR : Impressions DISTRIBUTEUR : Ubi Soft TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00 SORTIE PRÉVUE : Fin février

REVENDEZ

vos JEUX et **CONSOLES** d'occasion

que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES Commandes, nouveautés

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...

17, rue des Ecoles - 7SOOS PARIS T (1) 46 33 68 68 +

- Lundi de 14 h à 19 h Mardi au samedi de 10 h à 19 h nan stap

Mémory Cord'

WORLO HEROES

Exemple de prix GALAXY FIGIIT

NAM 75

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) : FATAL FURY 249 F FATAL FURY

- Métra : Jussieu
 RER : Luxembourg/SI Michel
 BUS : 63 86 87 89
- Parking: Maubert ou Parcmêtre

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI NEC - GOODIES ... 46, rue des Fossès St Bernard - 75005 PARIS

雷 (1) 43 290 290 +

- (angle 2 rue des Ecales Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 14 h å 19 h • Mardi au samedi de 10h à 19h nan stap

3490 F

349 F WORLD HERDES 2

429 F

429 F

SAMOURAI SHOOOWN 699 F

SAMOURAI SHODOWN II 429 I

SUPER STOEKICK 2

TOP HUNTER

499 F

399 F

- Metra: Jussieu
 RER: Luxembourg/St Michel
 BUS: 63 B6 87 B9
 Parking: Maubert ou Parcmet

25, av. de la Division Leclerc N 20 - 92160 ANTONY ò 1500 m de lo Croix de Berny

OUVERT LE DIMANCHE 10 H o 13 H

☆ (1) 46 665 666 +

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h TRAIN : Orlyya
- RER : Antony 8US : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer **60200 COMPLEGNE**

T 44 20 52 52

- Lundi de 14 h å 19 h
- Mardi au vendredî de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h Samedi de 10 h å 19 h
- 100 m de la gare de Compiégne
- Parking 700 places face au magasin

 8US: 3 / 4

TIE FIGHTER
WINGS OF GLORY
CORRIDOR 7
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
CYCLEMANIA
OSERT STRIXE
FIFA SOCCER
JUNGLE STRIXE
KYRANOIA 3
HAGGAP
HAGAP
HAGGAP
HAGAP
HAGGAP
HAGGAP
HAGGAP
HAGGAP
HAGGAP
HAGGAP
HAGGAP
HAGGAP
HAGAP
HAGGAP
HAGAP
HAG

NASCAR NOVASTORM

MARCO POLO

SPACE DUEST ANTHOLOGY

TACOPS FRONTIER COMPILATION

GREAT NAVAL BATTLE II KING OUEST 7

REBEL ASSAULT WORLO CUP USA 94 TFX OAY OF THE TENTACLE

Exemple de prix (JEUX OCCASION) :

ROM PC

OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H 42, rue de Paris

TEL 99 F

399 | 399 | 399 | 399 | 399 | 429 | 429 | 449 |

449 F 449 F 499 F

379 F

Fourtes I

ACHAT DE CONSOLE

** POUR

Paris B 385 215 603

PGA TOUR GOLF SAGA OF ACES SAM & MAX (VF) SIM CITY EHHANCEO STAR TREX (2SMT) SYBERWAR INFERNO RISE OF THE ROBOTS MAGIC CARPET THE ROBOE CYBERIA

HELL Little big aventure

UNDER THE KILLING MOON

US NAVY TIGHTER WING COMMANOER III

BAHIE DLEH 277
CONSPIRACY 299
UUTPOST 299
UUTIMA YHI/PAGAN 299
HELL CAB 314
XING OUEST 6 329
MAD 00G 2 349
WHO SHOT JOHNNY ROCK 349

CYBERIA 000M 2

275 F WHO SHOT JOHNN' 275 F FIS STRIKE EAGLE

78100 ST GERMAIN EN LAYE **T** (1) 30 61 47 47 +

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : SI Germain en Laye
- A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS **ET OCCASIONS**



DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

LECTEUR CO ROM dauble vitesse

TEL Carte contra : Forcional Contra c

LEISURE SUIT LARRY VI

LEISURE SUIT LARRY YI
STAR CRUSADERS
SUPER KARTS
SUPES STRIKE COMMANDER
TRANSPORT TYCOON
OELTA V
DAWN PATROL
RETURN TO RINGWORLD
ALONE IN THE DARX 3
ARMOREO FIST
OPERITIES SURGES

CREATURE SHOCK

DRAGON'S LORE

IONG'S QUEST ANTHOLOGY LOST EOEN

SUBWAR Beneath a Steal Sky

XUCK & PLAY

SUPER SXI PRO GENESIA

129 F MANETTE

MEGA CD / SATURN (dispo)

(+ DE SOO JEUX DISPONIBLES) MEGA-CD 2 François (occasion) 990 F CONSOLE 32 X CONSOLE SATURN (VERSION PAL) DISPO 1290 F TEL MEGA CO Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) : ROAD AVENGER 49 F INXS 16 AFTER BURNER III 169 F MICROCOSM 16 THUNOERHAWN 169 F YUMENI MYSTERI MANSION 169 I 169 F RAIMAN RETURN 169 F PRINCE OF PERSIA GROUND ZERO TEXAS 1996 CHUCK ROCK II ECCO LE DAUPHIN 169 F 169 F SNERLOCK HOLMES 11 SILPHEEN 199 F (JEUX NEUFS) : MEGA CD Exemple de prix ANOTHER WORLD LETHAL BIFORCES 2 (+ pistolet) ECPN BASEBALL 340 F FCCD 2 440 5 FUNK TERMINATOR 349 F 399 F JURASSIC PARK MICKEYMANIA MEGARACE FIFA SOCCER NRA JAM STAR WAR 449 F PITFALL 299 F OUNE
SATURN Exemple de prix (JEUX NEUFS) :
CLOCKWORK KNIGHT TEL GOTHA NIGHT TRAP (2CD) CLOCKWORK KNIGHT 499 F TEL TAMA TEL TEL VIRTUA FIGHTER GALE RACER TEL MYST

15 jeux attendus en Février 95 NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

159 F MANETTE

CONSOLE® NEO-GEO(+ 1 JEU) 1290 F CONSOLE CD ROM NEO-GEO

249 F FATAL FURY 2 299 F SUPER STOEKICK

TEL ART OF FIGHTING

429 F KING OF FIGHTER II

(JEUX NEUFS CD):

DISPO TEL

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) : ARABIAN NIGHT 99 F OVERKILL 99 F OVERKILL & LUNAR 139 F PIRATE GOLO CAPTIVE 2 LIRERATION OANGEROUS STREET 159 F ALFREO CHICKEN 139 F LABYRINTHE OF TIME 139 F SENSIBLE SOCCER 139 F NIGEL MANSELL Exemple de prix (JEUX NEUFS) : Brutal Sports Football Tel Cannon Fooder **LEGACY OF SORASII** 269 1 TEL LAMBORGHINI ORAGONSTONE LITIL OIVIL RISE OF THE ROBOT TEL DUKK THUNDER RABBIT 249 F MANCHESTER LINITED 299 [



CONSOLE JAGUAR + 1 JEU

JOYSTICK 6 boutons

249 F HIGHT TRAP

375 F

375 F

MANETTE SUPPL

749 F

279 F

279 F

3751

375 F

SUPER WING COMMANDER 279

SEAL OF THE PHARAON 375 F

WAY OF THE WARRIORS

SAMOURAI SHODOWN

STATION INVASION

SUPER STREET FIGHTER II

ROAD RASH

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F CD ROM JAGUAR Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) : BRUTAL SPORTS 249 F OINO 249 F OINO OUCES TEMPEST 2000 CRESCENT GALAXY 249 F RAIDEN **WOLFENSTEIN 30** Exemple de prix (JEUX NEUF5) : CANNON FOOOER TEL TEL RAYMAN **CHECKEREO FLAG 2** RHRSYII AAQ E SYNOICATE 449 F 0000 499 F 449 F THEME PARK CLUB ORIVE IRON SOLDIERS **COURLE ORAGON V** 449 F VAL O'ISER SKIING 449 F KASUMI NINJA 449 F ALIENS VS PREDATOR 499 F RISE OF THE ROBOT

DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (newfs et occasions)

249 F RURNING SOLDIER 279 F

NEEO FOR SPEEO

OKION OFF ROAD

NOVASTORM

OUARANTINE

REBEL ASSAULT

COMMANCHE GABRIEL XNIGHT INCA II LOST IN TIME MAD DOG RETURN TO ZORX SYNOICATE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!! CD

139 F 199 F 199 F 239 F 249 F 249 F 249 F 249 F

Un choix de +600 CD neufs & occasions

Un CETAL Lecteur (DI 450 + 1 monette 2490 F Lecteur (DI 210 + 1 monette 2990 F Lecteur (DI 220 + 1 monette 3990 F Exemple de prix (O FILMS OCCASION : BIACK RAIN (V) 139 F LIAISON RATALE (VF) 139 F GRES 139 F PROPOSITION INDICENTE (VF) 139 F FOR STATE (VF) 139 F GRES 209 F GRES 209 F 209 POWER NITTER SPACE ACE ZELOA 7TH GUEST GIRES
OTHELLO
ZOMBIES
ASTERIX
JOY OF SEX
HOTEL MARIO
LITIL OIVIL
OPEN PALM SPRINGS OIMO'S OUEST PAYAROTTI INCA PAVAKUTTI SARGON CHEAS ANGE ET OEMON AUEN GATE 279 F 680 F TEL INTERNATIONAL TENNIS OPER 239 F 239 F OICTIONNAIRE HACHETTE STING Exemple de prix CO FILMS NEUF APOCALYPSE HOW 180 E LE FLIC DE BEVERLY HILLS 2 189 F 189 F 189 F 189 F 489 F 349 F 349 F 189 F 189 F BONS BAISERS OF RUSSIE JEUX OF GUERRE JUNIO DOPIGE DE LA COMENTA DE SUVER UN PRINCE A NEW YORX LES VINS DE FRANCE MUTANT RAMPAGE OURSUITE D'OCTOBRE ROUGE 189 F CHAOS CONTROL APPRENTISE ASTERIX TEL 349 F 349 F 349 F 349 F SPACE ACE BURN CYCLE MAO OOG MAC CREE OIMO'S OUEST SCOTLANO YARO FUNSTONES JETSONS 249 F JOHNNY HALLYOAY 299 F LITIL OIVIL

CDX CHARME

FATAL FURY SPECIAL 429 F

ESPACE LIBRE SERVICE RESERVÉ AUX ADULTES + DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS): GIRLS OF VIVIO N°2 249 F SECRET INTERACTIVE 275 F MIGHTRIPS 149 F LADIES CLUB 249 F NIGHT WATCH INTERACTIF 249 F LEGENO KAMASUTRA 249 F VIRTUAL VIXENS CAT WOMAN 314 F OREAM MACHINE Exemple de prix (JEUX NEUFS): TEL MADOAMS FAMILY 395 F BRIGHTE «LIVE» 499 I VIRTUAL VEGAS VIRGIN II 399 F PENTHOUSE INTERACTIVE 625 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO (Adresser vos commendes exclusivement ou 46 rue des Fossès St Bornard 75005 PARIS)

☆ ☆ ☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆ ☆ ☆

par tronche de 100 F d'ochot, vous obtenez 100 «Points SCORE» Exemple (Achat d'un jeu volant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos ochots por corres-pondonce ou dons toules les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivonts :

	SCORE	Cadeau Surprise	2000 «		1 Calculatrice
800 «	>>	Porte monnoie multicolore	2200 «		1 Chronomètre 1 Pendulette
1000 «	3 0		. 2400 «		1 Bolladeur K7
1200 «		Cosquette	2800 «		1 Transistor FM
1400 «		Tee Shirt	3000 «		Appareil photo
1600 «	>>	1 Montre sport	3200 «	>>	1 Reveil radio
1800 «		Bollodeur rodio			
CHEZ SCO	RE GA	MES, VOUS	SEREZ TOUJ	OURS	GAGNANTS

NOUS ACHETONS

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux TEL PISTOLET 3 DO 399 F

JOHN MAQOEN FOOTBALL 199 F PEEBLE BEACH GOLF Oragon's Lair 249 F Total Eclipse

299 F

375 F

375 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

Exemple de prix (JEUX NEUFS) : RISE OF THE ROBOT TEL GEX

MAN NOG MAC CREE

SHOCKWAVE 2

DEMOLITION MAN

OUARANTINE

FIFA SOCCER

(Paiement immédiat ou bon d'ochot) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux .GAME-GEAR .MEGADRIVE .MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

ment immédiat ou mogasla ou sous 72 heures pour la province et êchangeans vos jeux sur ; •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au maga BON DE COMMANDE EXPRESS : À retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

			OM	
CODE POSTAL		VILLE	: CUENT : IIII	
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par : MANDAT LETTRE 🗆 *	00/04

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je régle par :
			MANDAT LETTRE 🗆 *
			CHEQUE CARTE BLEUE
			N°
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE: 60	F 30 F	Date expiration: /
TOTAL A PAYER			Signature



Voici un récapitulatif de tous les jeux

CYCLONES

TEST Page 102 PC, PC CD-ROM



STRATÉGIE

EDITEUR : SSI DISTRIBUTEUR : PPS

TEL: 43.59.47.47. NDTICE: FRANÇAIS, 1 JDUEUR, CONFIG MINI: 486 DX 33

TECHNIQUE 60. INTERET 75

CONCLUSION

Moins "pon pon bodoboum" ses cancurrents, ce jeu n'est pas inintéressant.

UP
- L'ambiance
- On rentre très
facilement dans

DOWN- Graphismes
- Animatians

DISCWORLD

TEST Page 72 PC CD-ROM



AVENTURE

DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS TEL : (1) 46.43.93.10. NOTICE : FRANCAIS, CONFIG : 386 ÁVEC 4 MO DE RAM.

TECHNIQUE 88 INTERET 90

CONCLUSION

Un excellent produit qui ploiro ò beoucoup de monde et qui fero un excellent codeou de fin d'année (Nudge, nudge).

DOWN- Un très très

léger ralentissement

dans le scralling.

Eric Idle, Pratchett, Rincevent, une équipe gagnante Grandeur des

lieux Facilité

d'utilisatian Graphisme rigala

FIGHTER WING

TEST Page 103



SIMULATION DE VOL

EDITEUR: MERIT STUDIOS NOTICE VO, 1 À 16 JOUEURS En réseau, CONFIG MINI: 486 DX2 5D

TECHNIQUE 65 INTERET 70

CONCLUSION

Un graphisme réaliste et un pilotoge de quolité lorgement desservi por lo réalisotion, très moyenne. Un produit où le pire câtoie le meilleur.

- · La simulation
- pure Les missians Le graphisme

- DOWN
 La vitesse de l'animatian
 16 jaueurs en
- réseau

FINAL APPROCHE

TEST Page 120

Paul Approach 1.2 to mark to	
PASC, HANGE	Barrier Iv day for paint land Surrey I fine (Vot) Increase I fine (Vot)
THE PARK THE	Innividual Manne Police Committee Response Francis
Character and the Chin	Suns but Footing

EXTENSION F.S.

EDITEUR: COLORADO TECHNOLOGIES DISTRIBUTEUR: COLORADO TECHNOLOGIES TELEPHDNE: (1) 48.59.28.50 NOTICE VF, WINDDWS PLUS FSS, FS4, ATP, A320. IMPRIMANTE SOUHAITÉE

TECHNIQUE 65 INTERET 80

CONCLUSION

Idéol pour "voler vroi", mais on regrette qu'il ne soit pos possible de passer de Final Approach à FSS outre-ment qu'en faisant tourner FSS sous Windows, ce qui relève de la pure

- Le réalisme. L'interaction
- avec FS5.
- Le manuel en français.

DOWN - Peu d'intérêt

- sans imprimante. Manque de finitian

GADGET

TEST Page 101 PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR: SYNERGY NOTICE VF, 1 JOUEUR, 486 33 CD WINDOWS 8 MO, DISPO SUR MACINTOSH

TECHNIQUE 70 INTERET 70

CONCLUSION

Difficile de ne pas s'endarmir devont ce Godget composé d'images fixes là où Under A Killing Moon est onimé.

UP - Le chaix artistique des abjets représentés.

- DOWN Triste Musique
- d'ascenseur.
- istaire inintéressante.

HELL

TEST Page 116 PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR: GAMETEK DISTRIBUTEUR: GAMETEK TELEPHDNE: (16) 72.D2.59.26 NOTICE VO, 1 JOUEUR, 486 33 VESA CD DDUBLE VITESSE, DISPD SUR PC.

TECHNIQUE 80 INTERET 70

CONCLUSION

Plein de bannes intentians, Hell manque néanmains de chorme. Sans mauvais jeu de mat, on reste de glace devant ces écrons superbes.

- Le graphisme - L'ariginalité

- DOWN
 Les déplace-ments des
- persannages Le manque de charme
 - La musique

L ZONE

TEST Page 93 PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : SYNERGIE NOTICE : ANGLAIS, NDMBRE DE JDUEURS : 1, CONFIG : 486 DX2 AVEC CD DOUBLE VITESSE ET WINDOWS, DISPD SUR MAC.

TECHNIQUE 70 INTERET 65

CONCLUSION

Un soft où vous n'en ourez pas du lout paur votre orgent.

UP - Tripataviller les bautans, c'est rigala. La facilité (paur

les testeurs).

- La facilité (paur l'acheteur). Répétitif et linéaire (nan,
 - nan, c'est pas la même chase).

MARCO POLO

TEST Page 88 PC CD-ROM



AVENTURE/ÉDUCATIF

EDITEUR: INFOGRAMES TEL.: (16) 72.65.50.00 NOȚICE : VF PRÉVU SUR : CD-I

TECHNIQUE 80 INTERET 85

CONCLUSION

Porfoit pour les débutants, il n'inté-ressero cependont les fanatiques du genre qu'ossez brièvement de par un nombre d'octions limité. Néanmoins les missions occasionnent un regain d'intérêt.

UP - Tautes ces vidéos, ces images, ces musiques traditiannelles... Partie éducative

- **DOWN** Les tableaux ne sant pas superbement
- scannés.
 Peut-être un peu simple quand même.

NAVIGATOR 5

TEST Page 120



EXTENSION F.S.

EDITEUR: CDLDRADD TECHNOLOGIES DISTRIBUTEUR: COLORADO TECHNOLOGIES TELEPHONE: (1) 4B.59.2B.5D NOTICE VF, WINDOWS PLUS FSS, FS4, ATP, A320. IMPRIMANTE SOUHAITEE

TECHNIQUE 65 INTERET 70

CONCLUSION

À réserver oux pilotes épris de réalisme et de paperasserie.

- Le réalisme. L'interaction avec FS5.
- Le manuel

DOWN- Peu d'intérêt

sans

imprimante. Manque de finitian

REALMS OF ARKANIA

TEST Page 82 PC CD-ROM



RÔLE

EDITEUR : US GOLD TELEPHONE : 41.06.96.70 NOTICE EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, 486 SX33 AVEC 4 MO RAM RECOMMANDE, 24 MO SUR LE DISQUE DUR (31 MO POUR INSTALLER LE SPEECH PACK)

TECHNIQUE 72 INTERET 81

CONCLUSION

Stor Troil réunit sous une réalisation sans ratés, les Ingrédients nécessaires à un bon jeu de rôles sur ordinateur.

Un mande vaste et varié

DOWN - Un peu camplexe paur le jaueur

Deux niveaux de difficulté accasiannel Durée de vie impartante

très paussée.

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

SLOBZONE

TEST Page 111 PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR: OEEP RIVER TÉLÉPHONE: PO BOX 9715-975, 565 CONGREE ST. PORTLANO, ME 04104

TELEPHONE : (19-1) 207/B71.16.B4 NOTICE VO, 1 JOUEUR, CONFIG 4B6 DX33

TECHNIQUE 40 INTERET 70

CONCLUSION

SlabZane n'est autre qu'un énième remake de Walfenstein 3D au concept marrant mais à la réalisatian ratée,

UP - Un cancept marrant. Le nambre de niveaux.

DOWN- L'animatian
très saccadée.
- Trap simpliste.

TERRACE

TEST Page 119





REFLEXION

EOITEUR : COMPUTER TERRACE/SILER VENTURES, P.O. BOX 2405, LAKE OSWEGO, OR 97035. NOTICE : ANGLAIS, OISPO SUR PC

TECHNIQUE 65 INTERET 88

CONCLUSION

Cela n'est pas un hasard si l'an vait de temps à autre ce jeu dans Star Trek : il en est un symbale et reflète parfaitement, avec ses règles simples et sa stratégie rigaureuse, l'esprit de

Originalitė Vaus vaus êtes dėjà lassė au jeu

de ga, par exemple ? Sabriété

BLOODNET AGA

TEST P. 94 AMIGA 1200/4000



AVENTURE

EOITEUR : GAMETEK OISTRIBUTEUR : GAMETEK TELEPHONE : (16) 72.02.59.24 NOTICE: VF

DISPONIBLE SUR: PC/PC CO-ROM CONFIG MINIMUM: 6B020, 2 MO RECOMMANOEE: 6B020, 4 MO HO

TECHNIQUE 89 INTERET 92

CONCLUSION

Enfin un jeu d'aventures, et pas le mains ban, qui plus est, à la mesure de ceux que l'an trauve sur PC! Un jaur à marquer d'une pierre blanche!

Le graphisme en 256 cauleurs.

L'immense richesse du jeu. - Aventures + JDR = 2 jeux en un l

DOWN

- Assez campliqué
à manipuler

- Interface parfais
pénible

- La lenteur de
l'animatian.

DRAGONSTONE

TEST Page 112 AMIGA



RÔLE

ÉOITEUR : CORE DESIGN OISTRIBUTEUR : UBI SOFT TÉLÉPHONE : 4B.1B.50.00 NOTICE: VF CONFIG MINIMUM: 1 MO OE RAM

TECHNIQUE 65 INTERET 75

CONCLUSION

Si Oraganstane ne mérite pas le qua-lificatif de "décevant", il n'apparte cependant pas nan plus sa pierre à l'édifice de la ludathèque Amiga. Le service minimum, quai !

- Le cacktail arcadeaventures-JDR L'excellente

bande sanare.

DOWN - La fenêtre de ieu, trap petite. Les énigmes, trap sammaires.

- Les manstres qui reviennent encare et taviaurs.

OVERLORD

TEST Page 92 AMIGA



SIMULATION DE VOL

EOITEUR: VIRGIN
OJSTRIBUTEUR: VIRGIN
TELEPHONE: (1) 53.68.10.10
NOTICE VF, 1 JOUEUR,
TESTÉ SUR A1200, DISPO SUR PC,
TESTÉ OANS JOY N° 51

TECHNIQUE 82 INTERET 88

CONCLUSION

Un ban praduit qui n'a que très peu de cancurrence sur Amiga. Les fana-tiques d'aviatian apprécierant.

- Les missians variėes. L'animatian. DOWN - La pauvreté des

dècars. - Des tauches peu

pratiques.

THE VORTEX

TEST Page 113 PC CD-ROM



AVENTURE

EOITEUR: HYPERBOLE STUDIOS DISTRIBUTEUR: WEA VISUAL
ENTERTAINMENT
NOTICE: ANGLAIS, 1 JOUEUR
CONFIG: PC AUX NORMES MPC2
DISPONIBLE

TECHNIQUE 30 INTERET 60

CONCLUSION

Si an reprend le même article du numéra 51, aù Michel parlait de la beauté, de l'intérêt et de l'interacti-vité des jeux en les classant en trais catégaries, an remarquera que ce jeu n'entre dans aucune des trais catégaries : il n'est ni beau, ni inté-ressant et à peine Interactif.

le baîtier est gala, il se éplie taut en

DOWN- la lenteur
- les fenêtres de ieu minuscules

WINGS OF GLORY

TEST Page 78 PC CD-ROM

DOWN- Faut écrire aux



SIMULATION DE VOL

EDITEUR: ORIGIN
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
TÉL: (16) 72.17.07.83
NOTICE VF, 1 JOUEUR, CONFIG.
MINIMUM 486 SX25. 0X2/66
RECOMMANOE. B MO OE RAM.

TECHNIQUE 77 INTERET 83

CONCLUSION

On a plus envie de saisir les subtilités du pilatage qu'avec un simulateur d'avion de chasse ultramaderne. Paurtant, la réalisatian 3D et le système de scéna-ria dannent à penser qu'Origin réuti-lise des farmules qui ant déjà fonctianné.

Atmasphère bien restituée

Instrumentation et pilatage iștes

DOWN
- Le mateur 3D
cammence à
vieillir

- Les temps de

LE ROI LION

TEST Page 106 AMIGA 1200



PLATES-FORMES

EOITEUR: OISNEY SOFTWARE/VIRGIN DJSTRIBUTEUR: VIRGIN TÉLÉPHONE: 53.6B.10.10 NOTICE: VF OISPO SUR PC TESTÉ OANS JOYSTICK 56

TECHNIQUE 50 INTERET 75

CONCLUSION Un jeu de plates-farmes très mayen, bien en deçà de ce que l'an attendait.

- Les persannages, mignans à sauhait. L'animatian des

sprites, très

décampasée.

DOWN
- Le scralling
catastraphique.
- Les trais niveaux en mains.

Les chargements interminables. - Le peu de cauleurs explaitées.

C'est le jeu le plus élitiste que l'Amiga

SIM CITY 2000

TEST P. 114 AMIGA 1200/4000



STATÉGIE/SIMULATION

EOITEUR: MAXIS NOTICE : VF CONFIG MINIMUM : 68020HD 4 MO CONFIG RECOMMANOÉE : 68040HO 4 MO OISPO SUR PC/MAC TESTÉ OANS JOYSTICK N° 46 PRÉVU SUR PC CO/MAC CO

TECHNIQUE 20 INTERET 00

CONCLUSION

ait jamais cannu dans taute san h taire, réservé aux détenteurs de grosses cantig.. Tenter de vendre un tel jeu aux malheureux passesseurs d'A1 200 relève de l'escroquerie pure et simple.

STAR TREK 25 TH

TEST P. 108 AMIGA 1200/4000



AVENTURE

EOITEUR: INTERPLAY OJSTRIBUTEUR : VIRGIN TÉLÉPHONE : (1) 53 68 10 00 CONFIG MINIMUM : 6B020 HO 2 MO DISPONIBLE SUR PC TESTÉ OANS JOYSTICK 25

TECHNIQUE 80 INTERET 92

CONCLUSION

Si vaus appréciez la série Star Trek, vaus allez devenir camplètement marteau de cette odaptatian.

- La bande sanare, absalument parfaite. La varièté des

DOWN - L'animatian n'est pas des plus vivaces.

divers épisades. Dialagues

Guide d'achat

CRIME PATROL

TEST Page 124

3D0



ARCADE

EOITEUR: AMERICAN LASER GAMES NOTICE VO, 1/2 JOUEURS, PRÉVU CO 32/CO-I FMV

TECHNIQUE 50 INTERET 30

CONCLUSION

Camplètement injauable avec le jaypod, Crime Potral ne présente qu'un faible intérêt, même avec le pistalet.

- L'ombionce du film.
- **DOWN** L'intèrêt.
 Injavable sans GomeGun

THE NEED FOR SPEED

TEST Page 84



SIMULATION DE VOITURE

EOITEUR : ELECTRONIC ARTS TELEPHONE : (16) 72.17.07.B3 NOTICE : V.F. NBR DE JOUEURS : 1

TECHNIQUE 91 INTERET 86

CONCLUSION

Un graphisme sans ègal, une réali-sation très saignée, difficile de ne pas craquer paur The Need for Speed. Certains le trauverant un peu lent, d'autres trap focile, personnellement it in dagé i'ai adaré.

- Woow le graphisme ! Le nombre élevé de détoils.

- DOWN
 L'onimotion
 glabale un peu
 lente.
- Les bruitoges moyens. - Jeu trap facile.

NOVASTORM

TEST Page 124

3D0



ARCADE

EDITEUR: PSYGNOSIS
TELEPHONE: 46.43.93.10
NOTICE VO, 1 JOUEUR, OISPO
SUR PC CO, TESTÉ OANS JOY N° 55.

TECHNIQUE 60 INTERET 60

CONCLUSION Un jeu moyen qui n'explaite pas beaucaup la machine et qui demeure trap facîle.

- Des poysoges réussis
 De nombreuses séquences vidéa

PATAANK

TEST Page 125

3D0



ARCADE

EOITEUR : PF MAGIC NOTICE : ANGLAIS

TECHNIQUE 40 INTERET 40

Animotions ropides, très ropides...

DOWN

- ...Trop ropides, en fait

DIALOGUE EN DIRECT, SOLUCES, NEWS, **CONCOURS, TRIBUNES**

RETURN FIRE

TEST Page 98

3D0



STRATÉGIE/ARCADE

EOITEUR: PROLIFIC PUBLISHING DISTRIBUTEUR : PROLIFIC PUBLISHING NOTICE : VO, 2 JOUEURS

TECHNIQUE 90 INTERET 95

CONCLUSION
Si vaus passédez une 300, Return
Fire est un achat absalument indispensoble. Et si vous n'avez qu'une
seule manette, c'est l'accasian au
jamais de foire l'acquisition d'une
deuxième!

- La 3D, omniprésente - Les musiques, grandioses - Le côté stratégique - La diversité des véhicules - Plus de 100

niveaux différents !

DOWN - Les décors ne chongent pos d'un niveou ò

l'outre - Le scralling, portois un petit peu soccodé

SHOCK WAVE

TEST Page 122



SCÉNARII

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS OJSTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS TELEPHONE: (16) 72.17.07.83 NOTICE VF, 1 JOUEUR, SHOCKWAVE TESTÉ DANS JOY N° 52

CONCLUSION

Un scénart disk qui n'apparte rien de plus sur le plon technique, mois n'en demeure pos mains d'excel-lente quolité.

Le scénorio

DOWN

- Pos d'améliorotion technique - Lo difficulté

STARBLADE

TEST Page 104

3D0



ARCADE

EOITEUR: NAMCO NOTICE VO, 1 JOUEUR

TECHNIQUE 75 INTERET 70

CONCLUSION

mais mieux réalisé.

· C'est beou · C'est ropide

DOWN- C'est lossont

Très très beau, mais sans grand inté-rêt. Mains varié que Rebel Assoult,

- C'est trap court

SUPREME WARRIOR

TEST Page 125

DOWN
- Un jeu répétitif et trop focile



ARCADE

EOITEUR: OIGITAL PICTURES

TECHNIQUE 75 INTERET 75

CONCLUSION

Ce soft vaus emballera même si vaus n'êtes pas du taut fana du genre. Et ça naus change des jeux boston clas-siques en vue latérale.

TOUTES LES NEWS AU JOUR LE JOUR

WAIALAE COUNTRY CLUB



GOLF

NOTICE EN ANGLAIS, 1 À 4 JOUEURS

TECHNIQUE 79 INTERET 64

CONCLUSION

Un truc pour cadre dynomique, précis mais sans grond fun.

- Les polmiers de l'intro Plocement des pieds du jaueur Nambreuses aptians de jeu

DOWN

- Bruitoges - Pos de vue 3D

du porcours

WORLD CUP GOLF

TEST Page 118



GOLF

EDITEUR: US GOLD OJSTRIBUTEUR : US GOLD TÉLÉPHONE : 41.06.96.70 NOTICE : VO

TECHNIQUE 79 INTERET 70

CONCLUSION

Le meilleur galf sur 300 n'est taut de même pas encare à la mesure de ce qu'an étoit en droit d'attendre sur une telle machine.

- Le grophisme est superbe. - L'offichoge est bien plus ropide que sur tous ses cancurrents sur 3D0

DOWN - Les décors

- Les decors monquent cruellement d'animation - Celo foit bizorre de voir porfois son golfeur au loin, en tout

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Vente

Dép. 92 Vends, échange, achète news et oldies 3DO, vends Sever Shark 200 Frs, Power Kingsdom 150 Frs... et recherche contacts pour prêt de jeux dans le 75/78/92. Tel au 47 95 00 36 à David.

Dép. 95 Vends 3DO Pal + 2 pads + SSF2 Turbo + Fifa Soccer + Fifa + Total + Crush and Burn, valeur 5000 Frs, vendue 3300 Frs à débattre. Tel au 30 73 07 29 à Samir.

Amiga

Achat

Dép. 33 Achète : Comprendre et bien exploiter son Amiga (pour WB 2.0) et livres des meilleurs logiciels du DP (Amiga), Ecrire à Le Hai Thanh Domaine du Clair Bois 55 Rue de Rambaud 33850 Leognan.

Dép. 40 Achète A1200 + DD 120 Mo + nbx jeux + joys + souris : 1500 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont de

Dép. 74 Achète 4 Mo de Fastram Amiga 500. Tel à Jérôme au 50 23 71 66 après 18 h.

Dép. 94 Achète A1200 : 1500 Frs. Tel à Francisco au 43 77 72 43.

Contact

Dép. 59 Assure contact rapide et sérieux sur A500/1200. Ecrire à Laurent Swaenepoel 1 Allée Chateaubriand 59115 Leers.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux sur Amiga 600 et possède news, réponse assurée. Dave Bertrean es Presidents 42 Le Grevy 59600 Maubeuge.

Dép. 62 Cherche contacts sur A500. Delhomel anthony 10 Rue de Douai 62300 Lens.

Dép. 62 Cherche contacts sur A1200/500 pour échanges. Robert Frédéric 62 Rue de Quiery 62490 Vitry en Artois ou tel au 21 50.09.08

Dép. 62 Echange jeux sur A500, envoyez liste à Thomas David 20 Chemin d'Aix 62143 Angres.

Dép. 66 Cherche contacts A500, échange news, oldies, liste sur disk et sur demande. Thomas Christophe 2 Rambla de Vertefeuille 66100 Perpignan ou tel au 68 54 05 71.

Dép. 68 Voilà 3 mois que mon Amiga est en panne (DF1 et HD bloqué, curseur figé) et personne ne peut le réparer (plus de pièce dispo). Alain Luttringer 12 Rue de la Prévoyance 68100 Mulhouse.

Dép. 72 Cherche contacts sérieux et durables sur A500/1200, réponse assurée. Bnère Vincent Rue Guillaume 72000 Le

Dép. 73 Cherche contacts Amiga dans le dép. de la Savoie. David Charbonnier Carnavet 73250 Saint-Jean de la Porte.

Dép. 75 Echange logs Amiga contre softs CD-Rom PC ou MD Tel au 45 39 31 89 à David,

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échanges ou vente à bas prix, cherche aussi DP, débutants bienvenus. Ecrire à JM Rousseau 28/C Rue des Bluets

sérieux et rapides, envoyez liste à Grendi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon,

Dép. 88 Cherche contacts sur A600 pour échanges de jeux, envoyez liste à Delacroix Fabien 26 Rue Jean Jacques Rouseau n°356, 88190 Golbey.

Dép. 97 Recherche programmes récents sur A500 et Emulation PC, Apple 2. Contactez Liwtong Frick 10 Boulevard de la Trinité Appt 890 Bloc FG, 97400 St Denis La Reunion ou tel au 19

Vente

Dép. 42 Vends moniteur couleur 1084S en TBE avec manuel et emballage d'origine, faire offre à Arnaud Saintantoine 10 Rue du Professeur Leriche 42190 Charlieu ou tel au 77 60 19 72.

Dép. 44 Vends A500, ext 1 Mo, joys, + 200 disks, le tout the avec facture: 1500 Frs. Tel au 51 70 25 58 à Rezé.

Dép. 44 Vends nbx jeux et utils sur A500 à très bas prix. Ecrire à Jef Bottoli 3 Rue Fabert 44100

Dép. 50 Vends logiciels Amiga à très bas prix, demandez liste à à Grandguillotte Fabrice 4 Rue des Mourets 50460 Querqueville.

Dép. 50 Vends A500, 25 jeux souris, livres, moniteur 1084S couleur: 950 Frs, cherche jeux anciens sur Amiga (plus de 3 ans). Tel à Eric au 33 22 28

Dép. 51 Vends CD32, carte FMV jeux : Microcosm..., Films à 3000 Frs à débattre. Tel à Patrick au 26 02 10 52.

Dép. 59 Vends jeux Amiga news et oldies à bas prix. Tel au 20 07 80 83.

Dép. 62 Vends DP: jeux, utils, démos : 900 Frs, pour la liste, envoyez disk avec enveloppe timbrée à 4,40 Frs à Legay Martial 24 Rue Schweitzer 62221 Noyelles

Dép. 62 Vends Amiga 500 + 50 jeux + extension de mémoire + utilitaires + moniteur : 1800 Frs ou échange contre 3DO ou Néo Géo CD uniquement dans le 62. Tel à Mallory au 21 53 50 42.

Dép. 62 Vends CD sur Amiga CD32, tbe, port compris : 100 Frs chaque. Mr Arsène Yann 2 Impasse de la Poste 62158 L'Arbret ou tel au 21 48 28 29.

Dép. 62 Vends jeux originaux Amiga: Genesia, Bubba n'Stix, Hired Guns, Ishar 2, Sim City Deluxe, Lord of the Rings... 100 Frs pièce. Tel au 21 38 40

Dép. 63 Vends ou échanges sur A1200 : 180 Frs port inclus, intéressé par Simeco (ex : Theme Park...) réponse assurée. Tel au 73 25 19 32 ou écnire à Mathieu Gourcy 78 B Avenue de la Gare 6360 Cerret. 63360 Gerzat.

Dép. 69 Vends jeux originaux : Settlers, Mortal Kombat, Cannon Fodder 150 Frs, Desert Strike, Body Blows et OM Super Football 100 Frs. Tel au 78 48 20 02 à Charly.

Dép. 72 Vends disks vierges 3" 2,30 Frs pièce. Piron Frédéric 189 Bd de la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 85 Echange sur Amiga | Dép. 73 Vends jeux PC/Amiga | Liste à Turlan Christian 59 Rue | Weissend Raphaël 11 Rue Witrig | Weber Klaus 1 Rue Paul 1200, news et oldies, contacts | 500/1200 à prix interessants, liste | de Franceville 93220 Gagny ou | 57200 Bliesbruck. | Claudel 67200 Strasbourg ou sur demande. Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Leger 73000 Chambery ou tel au 79 85 61 32 le matin.

> 74 Vends jeux Amiga 500/1200 à bas prix, possibilité d'échanges. Mle Sarah Vigoureux 6 Rue Joseph Dessaix 74000 Annecy.

Dép. 75 Vends A500, extension 1 Mo, 2ème lecteur (Blitz + Antivirus), souris, joys, nbx jeux, bon état : 2000 Frs. Tel à Aziz au 43 45 48 39 vers 20 h.

Dép. 75 Vends A500, tbe, jeux originaux, moniteur couleur, mini enceintes Aiwa: 2000 Frs. Tel au 45 79 63 10.

Dép. 75 Vends Amiga 500 avec accessoires et jeux, le tout pour 3500 Frs. Tel au 45 75 78 29.

Dép. 77 Vends A1200 (- d'un an) + joystick + virtual joy + 100 jeux + utilitaires : 2000 Frs. Tel au 64 24 47 37 après 18 h à Julien:

Dén. 77 Vends A600 + écran 1084S + 2 joys + 200 disks + souris + tapis + boites de rangement, le tout en très bon état : 1700 Frs. Tel à Philippe au 60 63 73 64 après 19 h.

Dép. 77 Vends jeux A500/1200, cherche contacts sur PC pour échanges de logiciels. Tel au 60 63 58 44 à Christian.

Dép. 78 Vends Amiga 500 extension 512 Ko, 270 jeux et utils, souris, 4 manettes, lecteur externe: 2500 Frs. Tel au 39 65 26 54 à Nicolas.

Dép. 86 Vends Amiga 500+ extension 1 Mo + 1 joystick + souris stylo + souris normale + manuel d'utilisation + scanner à main (NB) + jeux et utils (surtout DAO) : 1300 Frs. Tel à Mathieu au 49 60 21 10.

Dép. 88 Vends jeux Amiga sur 500/500+/600, envoi de liste sur demande à Olivier Bertrand 491 Rue de Pont 88200 Vosges ou tel au 29 62 29 55.

Dép. 91 Vends A500 1 Mo, 60 disks : 900 Frs, 12 jeux originaux 400 Frs. Tel au 60 46 75 29.

Dép. 92 Vends A500 1 Mo, joystick, imprimante Citizen 120D, house, divers. Tel au 47 21 27 99 à Stéphane.

Dép. 92 Vends A500, moniteur 1083S, souris, joystick, pad, jeux, disquettes, the: 1800 Frs. Tel au 47 33 71 50.

Dép. 92 Vends A1200, cable TV. joystick, logiciel, 15 jeux originaux, souris : 3000 Frs. Tel à Roman au 47 31 81 45.

Dép. 93 Vends A500 extension 1 Mo, 1 joy, lecteur ext 5"1/4, nbx jeux : 2000 Frs. Ristat Franck 24 Rue du 11 novembre 93330 Neuilly sur Mame ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends jeux Amiga et PC à petits prix. Mr Bellay 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends jeux et news à bas prix sur tous Amiga. Liste à Coin Patrick 54 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 00 44 94.

tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends nbx jeux, utils news A500/600/1200. Tel à David au 43 83 61 95.

Dép. 94 Vends Amiga 500 (1 Mo) + lecteur externe + moniteur couleur + imprimante 9 aiguilles + 300 logs + 2 joys + boites de rangement : 3000 Frs. Tel au 42 37 54 99 à Stéphane après 19 h.

Dép. 94 Vends Amiga 500+, livre et souris, extension 1 Mo et nbx jeux, excellent état : 1100 Frs. Tel au 49 80 03 73.

Dép. 94 Vends A500+ complet 800 Frs + Action Replay MK3 : 300 Frs. Tel à Nicolas au 48 99 97 99 (possibilité d'expédition en contre remboursement).

Dép. 94 Vends boitier externe pour disque dur, marque Dataflyer XDS format IDE pour A1200 neuf dans emballage, vendu à moitié prix soit 350 Frs. Tel au 45 47 49 99 à Pascal.

Dép. 94 Vends nbx logiciels originaux sur A500, environ 60 programmes. Tel à Yvan Pattiniez au 48 83 99 44.

Dép. 94 Vends CD32, 7 CD dont Microcosm, UBB..., pad, souris, le tout vendu à 1600 Frs. Tel l'après-midi au 49 84 21 47.

Dép. 95 Vends news pour A1200/500/600, utils, jeux à très bas prix. Tel à Yann au 39 86 47 55 après 19 h ou écrire à Tournon Yann BP 208 95140 Garges les Gonesse.

Achat

Dép. 62 Achète, vends, échange jeux sur Atari 520 ST, réponse assurée. Lemoine Mickaël 41 Rue Léon Blum 62540 Merles les Mines ou tel au 21 53 01 18.

Dép. 78 Achète Rainbow Island + tous les Bob Morane. Tel au 30 43 51 78.

Dép. 99 Achète Megafile 44 pour Atan ST, avec ou sans cartouches 5"1/4, prix à convenir. Basso Egidio 126 Rue Vanderick B-6180 Courcelles Belgique ou tel 19 32 71 45 65 23.

Contact

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST: news, utils ou autres docs et soluces, toutes machines, réponse assurée et rapide. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 uniquement le soir.

Dép. 51 Echange, achète, vends jeux et logiciels récents sur ST et MAC, nbx news, vends 2 barettes MAC 1 Mo : 250 Frs et CD-Rom MAC. Mr Lobster Cidex 15 51160 Germaine.

Vente

Dép. 13 Vends Atari 1040 STE. imprimante Citizen 120D+, le Réducteur 3, le tout en the : 2000 Frs à débattre. Tel au 91 93 71 66 à Christian.

Dép. 26 Vends lecteur externe 5'1/4 pour Atari, the "Cumana" peu servi : 350 Frs, achèté 1090 Frs + disquettes 5'/4 neuve dans l'emballage 200 Frs les 250, Tel au 75 01 91 46 HR.

JOYSTICH N°57 193 FEVRIER 1995

Dép. 72 Vends Atari STE 520 2000 Frs, programmes, cherche programmes sur ST. Christophe Lepoivre 34 rue Tuvache 72800

Dép. 75 Vends jeux originaux pour ST: Vroom 1, 2, 3, Black Sect, Super Space Invaders, Microprose Golf: 70 Frs pièce. Tel au 42 41 55 42.

Dép. 75 Vends atari 520 STF, moniteur couleur, nbx jeux (très bon état), le tout pour 990 Frs. Tel à Vincent au 45 33 96 54.

Autres

Achat

Dép. 77 Achète Tuner TV pour moniteur Amstrad 6128. Tel à Olivier le soir au 64 03 09 49.

Dép. 69 DUO Ludipub recherche de petits jeux de type : Tetris, Casse-brique, Flipper, Arcade... Merci de nous envoyer une disquette de démo (compatible PC) contenant un exécutable nous permettant de juger la qualité du jeu : Simplicité, Rapidité, Convivialité, Intérêt du jeu. Société DUO Dép. Ludipub 39 R. Carnot BP 106 - 69192 Saint-Fons Cedex.

Dép. 77 Accédez à toutes les news PC CD pour 50 Frs, infos sur disk contre 2 timbres. Club Eco CD 152 rue de By 77810 Thomery.

Dép. 91 Association échange idées, images, sons, scannerise vos docs couleurs... infos contre enveloppe timbrée à DMA Privat 4 Rue du Parc 91160 Ballainvilliers.

Vente

Dép. 25 Vends + de 310 revues micro: 100 Frs les 6 (port inclus), ou le tout 1500 Frs à débattre (valeur totale + 9000 Frs), Boinot Alexandre La Planée 25160 Malbuisson ou tel au 81 80 91 97 ou 81 69 63 95 le week-end.

Dép. 33 Vends imprimante Citizen 224 à aiguilles, couleur, très bon état, jamais eu de réparation, tout format de papier (Listing, A4...). Tel au 56 81 29

Dép. 59 Vends nbx logiciels pour TO8 à bas prix. Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 74 Vends MSX2 Philips progs 500 Frs, cartouche Ultimate Ripper pour ST: 150 Frs, disk DD 2 Frs, disk HD 4 Frs par 50. Millon David 75 Allée Rabelais 74190 Passy ou tel au 50 78 11 87.

Dép. 75 Vends moniteur couleur péritel Atan SC1425, tbe : 500 Frs. Tel au 45 38 96 40 après 18 h à

Dép. 83 Vends carte son Sound Blaster Pro neuve 500 Frs, jeux PC CD-Rom, éducatif et jeux Amiga. Tel au 94 87 52 78.

Cpc

Vente

67 Vends Amstrad CPC 464 Dép. 93 Vends jeux sur Amiga 1200/500/600 et PC, prix très bas. Dép. 57 Vends jeux originaux + 150 jeux, Amstrad disquette + Benoit Lang 1200/500/600 et PC, prix très bas. pour ST à 50 Frs pièce. Ecrire à 100 jeux, écran et accessoires. 75014 Paris.

tel au 88 29 85 14

Dép. 80 Vends nbx jeux onginaux sur Amstrad CPC 464, 464+. Dumont Benjamin 2 Rue de la Vallée de l'Hallue 80115 Pont Novelle.

Dép. 84 Vends CPC 464 + 40 jeux + manettes + pistolet : 800 Frs. Tel au 90 62 51 30.

Pc

Dép. 35 Recherche et achète le logiciel 3D Studio de Autodesk à un prix raisonnable, cherche contacts pour échanges de logiciels. Tel au 99 83 16 49.

Dép. 49 Recherche pour PC, achat ou échange tout CD-Rom : éducatifs, jeux... Tel à Vincent au 41 86 86 24.

Dép. 71 Achète softs pour PC, envoyez vos listes à Kazarian Jean-Pierre Résidence Le Septentrion 18 Avenue P. Nugues 71100 Chalon sur

Dép. 77 Achète mémoire Simm's 8 bits de 4 Mo à prix intéressant, Tel au 60 01 04 86 après 17 h 30

Dép. 80 Recherche jeux PC: Dizzy, Treasure Island, Dizzy Excellent Adventure, Dizzy Collection. Tel à Fabien au 22 95 65 72 après 18 h.

Dép. 85 Achète moniteur PC SVGA couleur à bas prix ou gratis et tout matos (DD, Ram, processeur). Tel le soir après 19 h à David Rousseau au 51 52 65 94.

Contact

Dép. 57 Cherche contacts sur PC et Amiga pour échange ou vends news à bas prix, débutants acceptés. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 le week-end.

Dép. 59 Cherche contacts sur PC pour échanges de nbx logiciels, utils et jeux. Envoyez liste à Xavier Devaux 194 Rue Georges Pompidou 59110 La Madeleine.

Dép. 62 Cherche contacts durables et sérieux sur PC pour échanges de jeux et utils. Gamelin Carole 2 Rue du Marché 59000 Lille.

Dép. 63 Cherche contacts sérieux et rapides pour échanges et ventes sur PC et PC CD. Remy Frédéric 27 Route de Blanzat 63830 Nohanent.

Dép. 69 Cherche contacts sur le 69, possède nbx jeux récents, sharewares... Tel à Mathieu au 78 24 51 04, vends aussi Sound Blaster 2 : 250 Frs.

Dép. 73 Echange, vends jeux PC tous formats. Ecrire à Hours Etienne 9 Résidence Kes Sablons 73230 St Alban Leysse.

Dép. 75 Viens te joindre à nous pour jouer à des jeux de rôles. Stéphane Biotois 20 Rue de Boulainvilliers 75016 Paris.

Dép. 75 PC cherche contacts. Benoit Langrand 191 rue d'Alesia

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

news, pas de caution 60 Frs port inclus, 1er échange gratuit. Ecrire à Manu Conscience 20 Rue de Lourdeau 77310 Pringy ou tel au 60 65 40 78.

jeu cherche à me faire une bonne logithèqye ainsi que des échanges. Ecrire à François Brigeon 2 Grand Rue 86240 Croutelle ou tel au 49 53 19 71.

Dép. 88 Cherche contacts dans les Vosges sur PC. Tel à Pierre au 29 30 58 52.

Dép. 92 Echange jeux PC et cherche contacts sérieux. Tel à Mathieu au 47 71 00 24.

Dép. 92 Echange ou vends softs sur PC, contacts sérieux, possède Streamer. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 92 Echange Infemo PC CD-Rom contre news CD-Rom (Magic Carpet, LBA). Tel au 45 06 62 24 ou Monreal Eric 20 avenue Ed. Vaillant 92150 Suresne.

Dép. 92 Cherche contacts sérieux sur PC, échange ou achète softs. Tel au 47 88 55 57 à Laurent.

Dép. 93 Echange Rebel Assault CD contre Sam et Max VF ou Simon the Sorcerer, Louis Rouxel 21 Avenue du Belvédère 93310 Pré St Gervais ou tel à Louis au 43 60 71 92.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Matthys Jan BP 185 8400 Ostende Belgique.

Vente

250/300 Frs, news, jamais servi. Tel à Cédric au 56 20 02 58.

Dép. 35 Vends matériel PC de Redon.

Dép. 77 Club PC-CD : toutes les Dép. 35 Vends 486 DX 50 4 Mo Dép. Ram, HD 245 Mo SVGA 14", vidéo 1 Mo 256 Ko cachés + SB Lure, Sim City 2000, Lands... Pro + très nbx logiciels : 8000 Frs de 150 à 200 Frs, vends 386 à débattre. Tel au 99 57 69 80.

Dép. 37 Vends PC DX2 66 4 Mo, Dép. 86 Je débute sur PC et DD 420 Mo, écran 14" SVGA.. 6500 Frs, accessoires PC, état neuf CD Roin Sony, Sound Blaster, mémoire 8 Mo ext. 32, écran 15° SVGA, CPU Pentium... à bas prix. Vends nbx accessoires PC, état neuf ; CPU DX2/66 Intel, Sound Blaster 16 bits, CD-Rom double vitesse Sony, DD 540 Mo, Simm 8 Mo... + titres CD, prix intéressants. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

> Dép. 38 Vends Seven Guest version luxe et Shadow of the Comet CD VF: 300 Frs les 2 + port. Tel au 76 54 84 79 le soir.

> Dép. 46 Vends 486 DX 33 256 Ko cachés, 4 Mo, DD 130 Mo, 3"1/2, 5"1/4, SVGA, Localbus Lowradint, Sound Blaster 2, the, nbx softs (Winword, Norton, Organise, Excel, PC Tools, Windows): 6900 Frs. Tel au 65 22 27 15.

> Dép. 47 Vends jeux originaux, échange news sur CD et disks. Tel à Manu ou Rémi au 53 65 52 69.

Dép. 50 Vends PC 486 DX 33 Intel 4 Mo Ram, DD 340 Mo, CD-Rom Panasonic double vitesse, carte Sound Blaster Pro 2, jeux, logiciel : 8000 Frs. Tel au 33 01 02 49.

Dép. 57 Vends PC 486 DX 33 4 Mo, DD 170 Mo, 2FD, SB Pro 2, souris, clavier, joystick..., vends streamer 250 Mo, prix à débattre. Tel à Régis au 87 09 51 40.

Dép. 33 Vends jeux CD-Rom Dép. 57 Vends jeux PC. Bortolin 250/300 Frs, news, jamais servi. Didier 45 boucle du Breuil 57100 Thionville Elange.

Dép. 59 Vends Dungeon Master neuf, garanti 1 an, et occas à 100 Frs, Sensible Soccer 100 Frs, prix intéressants. Pitaut C. Doom 100 Frs port compris. L'Aumonerie 35600 Ste Marie le Redon. Ecrire à Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin.

59 Vends originaux PC MMS, Simon, + logiciels: prix à débattre. Tel au 20 35 36 79.

Dép. 59 Vends ou échange jeux PC CD-Rom : Inferno, Theme Park CD, Police Quest 4, Raytrace 2.0, FTX CD, CD Compilation. Tel au 20 91 40 38 après 19 h seulement sur le 59.

Dép. 59 Vends Under Killing Moon, LBA, Gabriel Knight, Wol Pack, Sea Wolf, Hand of Fate de 150 à 250 Frs, Sound Blaster ASP neuve 1000 Frs. Tel au 20 37 31

Dép. 59 Vends jeux PC originaux DDay, Kasparov's Gambit, Goal 125 Frs pièce. Tel à Jean-Pierre au 20 44 94 87.

Dép. 59 Vends jeux PC à moitié prix : Goal, Day of the Tentacle, Sim City 2000, Privateer. Tel après 18 h au 20 67 09 29.

Dép. 59 Vends PC 486 DX 2 66 PC1, CD-Rom, SB 16 ASP, jeux (F1 GP, Ecstatica), 2 HP, SVGA, DD 210 Mo, 8 Mo Ram, neuf: 10000 Frs. Tel à Seb au 27 65 28 38

Dép. 59 Vends 4 barrettes Simm 1 Mo / 70 NS: 800 Frs, cherche 4D Sport Boxing sur PC. Tel au 27 36 08 37 à Christophe.

Dép. 59 Vends jeux PC de 150 à 250 Frs: M & M II et V, Lands. vends PC 386 + ; SB Pro + 160 Mo + logiciels originaux. Tel à Jérôme au 20 35 36 79 sauf le icudi et week-end.

Dép. 62 Vends jeux PC à 150 Frs : Lode Runner, F15 Strike Eagle 3, Vroom, Multiplayer. Tel au 21 28 53 17 à Chantal ou écrire à C. Hiest 16 Résidence Bois Comptois 62880 Annay sous

Dép. 62 Vends PC 486 DX 40, DD 100 Mo, lecteurs 3" et 5"

Dép. 67 Vends 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 85 Mo, SVGA, CD-Rom double vitesse, SB16, jeux : Rebel Assault, 7th Guest, Privateer, Strike Commander, Indy 4... 7700 Frs à débuttre. Tel à Benjamin au 88 08 42 76.

Dép. 67 Vends jeux PC : Planete Aventure 2 (compil 4 jeux), Pirates Gold : 150 Frs pièce et CD-Rom Inca 2 à 200 Frs. Tel au 88 74 23 04 après 18 h.

Dép. 67 Vends 386 SX 25, Rain 2 Dep. 07 vertes 590 SA 25, Rdin 2 Mo, DD 210 Mo, VGA 512 Ko, lecteur 3"1/2, carte, joys, SB 16 ASP, Windows, Dos 6.21, enceintes, nbx jeux (Sam et Max...): 4500 Frs à débattre. Tel au 88 70 93 22.

Dép. 69 Vends news shareware à bas prix: jeux, démos, utils, gifs, fontes... catalogue sur demande. Chirol Philippe 124 rue Abbé-Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 69 Vends jeux PC : Indycar, Flashback, Day of the Tentade, Alone in the Dark, Fields of Glory: 150 Frs pièce, recherche care vidéo VLB 2 Mo. Tel au 78 60 20 51.

Dép. 86 Vends lecteur 5"1/4 jeux PC: Street Fighter 2, Dune, Alone in the Dark 2..., jeux PC CD : Myst, Megarace... le tout à bas prix. Tel à Julien au 49 50 40 03.

Dép. 87 Vends PC 386 DX 33 4 Mo Ram, SVGA 60 Mo, 3"1/2 et 5"1/4, SB Pro, DOS 6, Win 3.1: 4500 Frs. Tel au 55 39 36 71 le

Dép. 89 Vends nbx jeux sur PC à un prix très intéressant. Munoz José BP 3 89010

Dép. 91 Vends disque dur IDE Western Digital Caviar 420 Mo + jeux Chaos Engine, Lode Runner. Tel au 64 94 54 16.

Dép. 92 Vends Magic Carpet sur PC CD, cause machine pas assez rapide, vendu à 200 Frs + 25 Frs de port. Tel à David au 47 08 61 42.

Dép. 92 Vends jeux originaux PC : Theme Park, Rise of the Robots, 1942 Pacific Air War, Subwar 2050... de 100 à 200 Frs la pièce. Tel au 47 32 06 44 entre 19 et 21 h à Philippe.

Dép. 92 Vends ou échanges jeux pour PC à bas prix, possède news, recherche contacts Streamer, vends jeux CD à bas prix. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 92 Vends CM controleur VLB + CPU DX 2 66 + ventilo + Simm 8 x 1 Mo 60 Ns : 2600 Frs, carte son Pro audio 16: 400 Frs, Simm 4 x 1 Mo: 550 Frs. Tel au 40 84 84 37.

Dép. 92 Vends jeux PC, news et oldies à bas prix. Michel Chen 14 Place de Seine 92400 Courbevoie ou tel au 46 92 03 47.

Dép. 93 Vends jeux PC: news et oldies à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel :iu 43 51 99 60.

Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends pack Bell 486 DX 2 66 8 Mo, DD 340 Mo, CD-Rom double vitesse, SB Pro, écran SVGA, joystick, DOS 6, Windows 3.1, sous garantie + 200 jeux hits sur CD et disk : 15000 Frs. Tel au 43 83 20 19.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Nicolas Jérémy 113 rue André Karman 93300 Aubervilliers ou tel au 48 33

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Raphaël Gonzalez 12 Impasse du Buisson 93300 Aubervilliers ou tel au 48 34 86 95.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et Amiga, prix très bas, demandez liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends jeux PC: System Shock, Lost in Time 1 et 2, Ween, Inca 1, Lemmings SA., 2, 3, Terminator 2029 de 100 à 200 Frs. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et Amiga, vends A500 1 Mo 1000 Frs. Franck Ristat 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends imprimante couleur à jet d'encre Canon PJC couleur a jet d'encre Canon PJC 600 : 3300 Frs, scanner couleur à mains : 1700 Frs, imprimante à jet d'encre Canon RJI0EX : 1000 Frs, lecteur CD-Rom simple vitesse: 500 Frs. Tel au 40 11 26 43.

Dép. 94 Vends PC 486 DX 2 50. 4 Mo de Ram, DD 210 Mo, 128 Ko de mémoire cachée, écran couleur VGA/Cirrus, MS DoOS 6.20, Windows, Microslft Excel, Corel 4, Paintbrush, etc...: 5200 Frs. Tel au 49 82 35 36.

Dép. 94 Vends 486 DX 50 8 Mo Ram, DD 320 Mo, carte son SB Pro, carte vidéo Paradise 1 Mo, écran 14" SVGA, souris, clavier. Tel au 49 69 08 69, prix à débattre.

jeux ccran SVGA, imprimante, Dép. 93 Vends jeux PC et Dép. 95 Vends PC 486 DX2 66 mon, modem : 7500 Frs. Tel au 21 02 Amiga à bas prix. Bajolais 8 Mo, DD 340 Mo, lecteur ands... 76 84. cachés, souris MS2, DOS 6.0, Windows 3.1, Diamond VLB 2 Mo, CC IDE 2 Mo VLB, sous garanti: 15 000 Frs. Tel au 39 59 40 85

> Dép. 95 Vends disque dur 3. 5 IDE 100 Mo, marque Quantum: 500 Frs. Tel à Franck au 39 82 03 76 le soir.

> Dép. 95 Vends jeux originaux : Sim City 70 Frs, Sim City 2000 : 125 Frs + scénarios catastrophes, Civilization : 150 Frs, le tout en VF. Tel au 39 61 65 76.

> Dép. 95 Vends Commodore 386 SX 25 5 Mo Ram, DD 85 Mo, écran VGA couleur, carte Sound Blaster + logiciels : 3500 Frs. Tel au 30 36 45 52 après 19 h.

> Dép. 95 Vends Borland Turbo Pascal 7.0, docs et disk originales, vends jeux : Lemmings 1 et 2, Prince of Persia 1 et 2... prix à débattre. Tel au 39 59 98 43 après 18 h.

> Dép. 95 Vends 486 DX 33 4 Mo de Ram, DD 260 Mo, extractible, écran SVGA 14", Sound Blaster Pro, divers logiciels et jeux installés : 5500 Frs. Tel au 34 70 16 47.

Dép. 6 Etudiant passionné. création d'images de synthèse, connaissance de 3DS cherche emploi ou stage dans le Dép. Pedreno Didier 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune.

Dép. 31 Cherche poste de commercial ou vendeur dans le secteur des jeux vidéo, gamme grand public chez distributeur ou constructeur. Didier Janer 37 Bd des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 70 Grosse tête, avant de rejoindre Cryo ou Origin. vends idées de jeux à 20 Frs pièce, tous genres, toute prétention. Tel après 18 h à FX au 84 62 72 67.

P.A. GRATUITES Senles les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. Ce bon à déconper est ralable ponr le prochain numéro. Les annonces de nos lectenrs abonnés, seront prioritaires. (jolndre étiquette d'expédition.) Nous rons rappelons que la loi interdit la rente on l'échange de coples. 30 Votre département (à remplir oligatoirement) **RUBRIQUE**: \square ACHAT \square VENTE \square CONTACT \square JOBS STANDARD : 🗖 AMIGA 🗖 ATARI 🗖 PC 🗖 AUTRES 🗖 3DO JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE, SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERIER B991341526 Ségé social : 10, nue Thicmy Le Luron-92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX Tél: (1) 41 34 85 00, Fax: (1) 41 34 87 99. Gérants: (Christian LEVENHITE Dome, Services) Tel.; (1) 41 34 85 00. Eax; (1) 41 34 87 99. Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN, ASSOCIÉS, HACIETTE FUIPACCH PIERSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) Directeur de la publication: Christian Leveneur Directeur de la rédaction: Marc Andersen Rédacteur en chef: Claude Licius Chef de rubrique (Preview UK): Derek Dela Fuente Coordination technique té d'usign Nicot Correcteur réviseur: Simone Audissou Rédaction NEWS: Aléchel Desangles, Nic Dax et toute l'équipe NEWS: Aléchel Desangles, Nic Dax et toute l'équipe PRENTEWS: Debre De la Penne, Moudinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinley, larsolo TESTS: Léo de Urlevan Cavier Allard, Lord Casque Noir (Jérôme Damaucket), Frère Olive (Olivier Bronnet), Meulinex (Cyrille Baron), lansolo (Olivier, Aufrin) et Pinley (Jérôme Bonnet). NOINTÉRN: Daniel Idibiah, Laurent Coullion Greg, Pascal Pluchon.(MAC ONT PARTICUPÉ À CE NUMÉRO: Daniel Idibiah, Laurent Coullion Greg, Pascal Pluchon.(MAC inuos). JEUN CRACK a Tonton Stéphane, Gabriel Lopez. Direction Arristique : Alain Langlois Allse en page a Linos, Corinne Bismuth, Djimu Mérah, Alichel Desangles, Olivier Revenu, Elisabeth Fally. Chef de Publicité : Isabelle Weill Chef de Publichte ; Isaliele Weill Abonnement ; Tél. ; 44 89 44 84 Anciers numéro ; 41 34 87 75 Vente : EDIVEATE Numéro ven : 05 38 40 10 Télématique ; 3615 Joyatic Centre serveur HDP Rédacteur / concepteur ; Mic Dax · Animateur ; E Photogravure : SU – COMPO IMPRIM – CHAMPA Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE Distribution ransports Presse OD Transports Presse Tous droits de reproduction réservés. Publication inscrite à l'OJD. Commission pusitier N° 70725. ISSN 1 998-44559, Dépôx (kgal à parution. Illistration) r Yacrine (News, Osseire émulateur), El diablo (réalité virtuelle). Converture : Super Karss © MANIC MEDIA PRODUCTION Converture : Super MEDIA PRODUCTION Converture : Super M

Gagnez une console PSX --



À gagner sur

-- 3615 JOYSTICK



VERSION
DISQUETTE 3,5
ENFIN DISPONIBLE
EN ÉDITION LIMITÉE
DIELUXE.

Version disquette 3,5

1 t-shirt collector INFERNO

1 BD couleur INFERNO

1 Boîte Metal

1 superbe litho couleur

1 carte postale

DIGITAL IMAGE DESIGN



"LE TEST D'UN DES PLUS GRANDS JEUX DE TOUS LES TEMPS" GEN 4 - 94%

"UNE REALISATION TECHNIQUE ASSUREMENT HORS DU COMMUN" MON PC MULTIMEDIA

"UNE VERITABLE EPOPEE INTERSTELLAIRE. UN JEU A NE PAS MANQUER" CD MEDIA

"JE NE PEUX PAS M'EMPECHER D'ETRE EMERVEILLE PAR CET UNIVERS 3D BEAU A TOMBER PAR TERRE. DU GRAND ART" JOYSTICK - MEGASTAR

PRIX PC LOISIRS: TROPHEE DE L'AVENIR (Catégorie simulation)

ocean

Ocean Software, 25, bd Berthier, 75017 Paris.